

PRESENTACION OFICIAL DE PLAYSTATION 2

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

**SUPER
NOVEDADES**



ISS PRO EVOLUTION

Tras ser elegido el mejor juego del ECTS'99, la entrega definitiva de la saga de Konami arrasará en España

DINO CRISIS

SLED STORM

SPEED DEVILS

MDK 2

50 NUEVOS
JUEGOS
COMENTADOS

LISTA
DE EXITOS
DE LOS

60
MEJORES
JUEGOS

RAYMAN 2

**LA NUEVA AVENTURA 3D
DEL HEROE DE UBI SOFT
LLEGA PARA TRIUNFAR
EN TODOS LOS SISTEMAS**

FINAL FANTASY VIII. Te invitamos a descubrir

la versión en
castellano de
la última obra
maestra de
Squaresoft.



8 420565 037006



Cariño, nunca
tendrás que lim
el jarrón
que ocupaba
destinado a



Hazle sitio. Dreamcast, la videoconsola que marca el principio de una nueva era y para empezar, más de 40 juegos. El 14 de octubre es la fecha señalada. El día

SEGA™

a más

piar

Ming

el sitio

Dreamcast.



Dreamcast™
Up to 6 billion players

e, está al caer: 128 bits, módem de 33,6 kbps, acceso gratuito a Internet
que marcará un antes y un después en la historia del videojuego.

En portada

Un mes importante. Tres son los temas que ocupan nuestra portada. En primer lugar el esperadísimo RAYMAN 2, una leyenda viva de las plataformas, que ha pasado de las dos a las tres dimensiones de una forma magistral, siendo probablemente el mejor en su género, a la altura de colosos de la altura de MARIO 64 o BANJO KAZOOIE. Por otra parte, en este número tendréis la primera aproximación a la versión PAL del magnífico FINAL FANTASY VIII, con una preview en la que podréis contemplar básicamente imágenes del primer CD de la aventura. Por último, os anticipamos todo lo que se sabe de PLAYSTATION 2, que fue presentada oficialmente hace unos pocos días. En el momento de escribir estas líneas THE ELF y R. DREAMER están en Japón asistiendo al Tokio Game Show y al bautismo de la nueva bestia.

Super nuevo

36 TAON NI KOBUN

La «mala» del MEGAMAN LEGENDS protagoniza otro juego de la prolífica CAPCOM. ¿Será tan bueno como los MEGAMAN?

38 GALERIAN

Una aventura al más puro estilo RESIDENT EVIL repleta de sangre, poderes psíquicos y extraños fármacos. Muy futurista.

40 TOSHINDEN SUBARU

La cuarta y probablemente la peor de todas las entregas de esta saga. Doc te explica el porqué.

56 READY 2 RUMBLE

El mundo del boxeo recibe con los guantes abierto a este simulador que viene presidido por la simpatía. Muy arcade.

58 F1 WORLD G.P.

VIDEO SYSTEM pretende lograr en DREAMCAST el mismo éxito que ya obtuvo en su día en NINTENDO 64.



62 SUZUKI ALSTARE RACING

Una versión remozada del RED LINE RACER de la DREAMCAST nipona que ha gozado de interesantes mejoras.

72 CRASH TEAM RACING

Nuestro marsupial favorito se pone el casco y emula a los MARIO KART y demás clónicos con un colosal juego de conducción.

78 XENA WARRIOR

Por fin NEMESIS tiene en sus mandos lo que jamás podrá tener en sus manos: una atractiva moza con poca ropa.

sumario nº 90



34 WINNING ELEVEN 4

KONAMI riza el rizo de nuevo y nos presenta la última versión del mejor simulador de fútbol del momento. Hiperjugable.



66 FINAL FANTASY VII

THE ELF nos aproxima al octavo capítulo de la saga de SQUARE con el juego ya impecablemente traducido al castellano.

Secciones

42 FERIA ECTS

El intrépido R. DREAMER tuvo la osadía de llevarse a Londres a DE LÚCAR, el redactor sonriente, para analizar lo que se presentaba en el ECTS. En este completo reportaje podréis ver qué nos depara el futuro más inmediato.

8 NOTICIAS

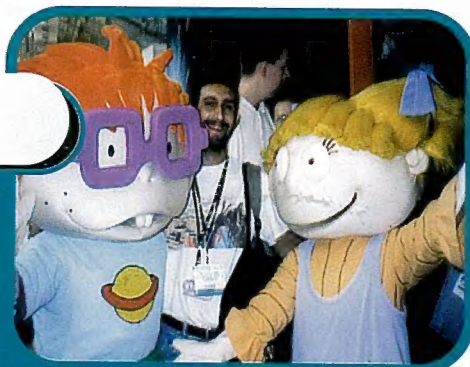
136 RPG: NUEVA GENERACION

142 SALA DE MAQUINAS

148 MANGA ZONE

152 LINEA DIRECTA

154 INTERNECIO



A fondo

98 METAL GEAR SOLID VA MISSIONS

NEMESIS os explica en qué consiste esta especie de ampliación del METAL GEAR ORIGINAL. Ideal para los que quieren más.

110 SEGA RALLY 2

El atractivo y melenudo THE SCOPE hace un repaso de los pros y los contras de la conversión a DREAMCAST del gran arcade.

114 SHADOWMAN 64

Viaja al mundo de los muertos (no nos referimos a las neuronas de CHIP & CE) de la mano de este impresionante juego.

118 FISHERMAN BAIT

El primer juego de pesca para PLAYSTATION que se comercializará en España. Un arcade con grandes posibilidades de diversión.

120 VIRTUA FIGHTER 3 TB

Idéntica conversión de la popular recreativa que tanto y tanto ha recaudado en todo el mundo. Doc nos enseña cuánto da de sí.

126 FIFA 2000

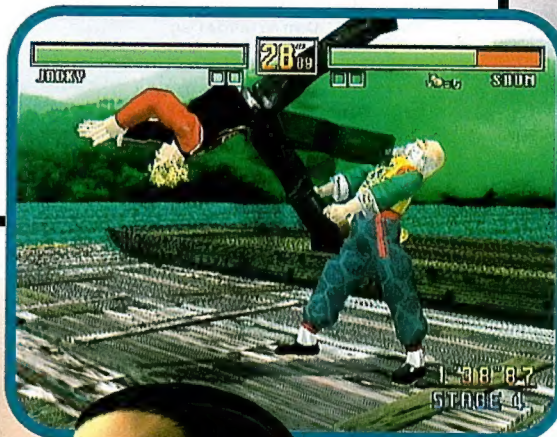
GAME BOY no va a ser menos, y nos presenta la correspondiente versión del juego de fútbol más vendido de toda la historia.

127 ALL STAR TENNIS

Pocas veces podréis encontrar en GAME BOY un juego de tenis que incluya tantos detalles de sus hermanos mayores.

130 LOONEY TUNES

Los carismáticos personajes de la WARNER nos introducen en un plataformas que satisfará a todos los amantes del género.



94 SOUL REAVER

Una aventura tridimensional del estilo TOMB RAIDER pero para muchos bastante más sólida y atractiva.



102 SONIC ADVENTURES

El mejor SONIC de la historia. Un auténtico deleite visual en el que se suceden a velocidad de vértigo espectaculares secuencias.



110 SPEED DEVILS

El aclamado SPEED BUSTERS de PC llega a DREAMCAST mostrando una impecable factura. Un grandísimo juego de coches.

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sancedmente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto

Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Redactor Jefe: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier Bautista Martín y Roberto Serrano Martín
Colaboradores: Javier Iturriz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: superjuegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefe de Producción: Angel Aranda
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grümmer. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
450 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa Periódica (FIPP)



press start

Aquello de que «hay gente pa'tó» se vuelve a repetir, una vez más, en esta sección. Esta vez tuvimos que irnos a las instalaciones de los programadores de ACCLAIM STUDIOS para poder comprobar lo mal que están las cabezas (léase tripas) de esta especie de individuos, y lo variopintos que pueden llegar a ser los gustos del ser humano o similares. Nosotros no queremos meternos con nadie y nos da lo mismo si esta gente mata las moscas o se las come «a puños». Allá ellos y su mantenimiento.



LOS INSECT



91 5 86 33 00

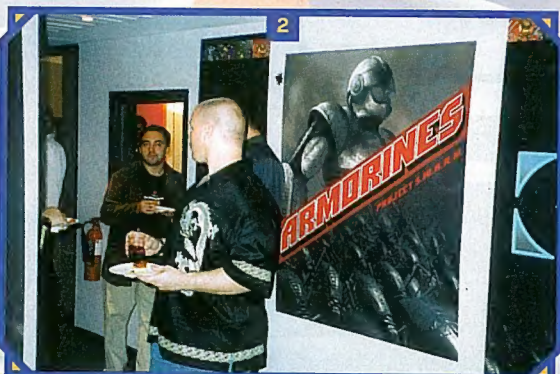
Editorial

Curiosamente mientras SEGA desembarca su consola en Occidente, SONY decide simultáneamente hacer la presentación física de su galáctica consola. Las típicas batallas de marketing entre compañías que ponen la sal al sector.

MARCOS GARCIA

LA NUEVA BESTIA ASOMA

Quién nos iba a decir a nosotros, que prácticamente hemos crecido a la par de mundo de los videojuegos, que este último lustro del milenio iba a ir todo tan rápido. Hace apenas diez años nos contentábamos con juegos sencillos, con la magia que destilaban esas obras de arte intemporales que corrían en máquinas con tanto encanto como poca potencia. Ahora, cuando la tecnología está a los mandos, y nunca mejor dicho, uno recuerda aquellos maravillosos juegos de apenas colores, con *sprites* diminutos que, a pesar de sus limitaciones, siempre conseguían acaparar nuestros momentos de esparcimiento. Ahora con toda la revolución tecnológica puesta a manos de programadores, me gustaría lanzar un deseo, un grito en el vacío para que jamás se perdiera el talento, la imaginación que siempre ha rodeado este mundo. Con PS2 con el chupete ya en la boca, con ese batallón de cifras que le antecede, desearía que dichas posibilidades jamás fueran prioritarias a la imaginación. Las nuevas consolas son impresionantes, pero no olvidemos jamás que lo serán sólo si realmente son capaces de plasmar ideas que sobrepasen incluso a sus prestaciones.



1 Trabajo... concienzudo y constante (al menos durante el rato que les estuvimos observando) es el que lleva a cabo esa especie animal a la que, coloquialmente, se les llama programadores. No hablan ni miran a los ojos, sus piernas están atrofiadas y el brillo de su pelo es el típico destello aceitoso habitual de los mecánicos de la MIR.

2 Big Jim Boss. Con un Jefe de Proyecto como el de ARMORINES, con más de un metro cuadrado de espalda y una cara a mitad de camino entre un boxer y un autobús urbano, es lógico que estos oscuros seres trabajen a destajo y sin fumar. Si a nosotros nos pusieran un «boss» como ese podríamos escribir hasta la sección de deportes extremos de la Hoja Parroquial.

3 Zampabollos. R. DREAMER será recordado en el cuartel general de ARMORINES como «El tío que jamás dejaba de masticar». Muchos fueron los que intentaron hablar con él, pero ninguno logró sacarle palabra. Para colmo, DE LUCAR «el donanderstanyu» se pasó toda la visita tan sonriente como callado.

4 Saltamontes y Grillos.

Completamente desesperados, y en vista de que R. DREAMER iba a comerse hasta las pelusillas de la moqueta, los de ACCLAIM STUDIOS hicieron un último intento para probar bocado. Sacudieron con fuerza el pelo de uno de los programadores sobre una sartén y lo que salió de allí lo sirvieron con una salsa picantona.

5 ¡¡¡Bingo!!! Como en anteriores ocasiones, R. DREAMER se avalanzó sobre la bandeja como los galeotes al cazo del agua, pero retrocedió de inmediato. Lo que entiende un británico por dieta mediterránea no resultó de su agrado. «Armarín», el Jefe de los ARMORINES, sonrió y dió la orden de ir a por el rancho a sus hombres.

6 Como pipas. Este simpático y aperillado anglosajón, cuya familia vive en Alicante y bebe en Benidorm, se apoderó de la bandeja y no dejó acercarse ni siquiera al productor capilar del aperitivo. Entre él y el Armarín Jefe, el montón de saltamontes quedó tan diezmado como la agilidad mental del pequeño Doc «EatingBrown Man» tras la guía de SOUL REAVER.

ICIDAS



noticias

Por una vez, y sin que sirva de precedente, una feria no nos ha dejado las noticias sin nada que ofrecer al cliente. Tanta alegría y gozo albergan nuestros anchurosos pechos, que la emoción apenas nos deja contar los últimos e importantes hechos. Nuevas consolas se aproximan desde lejos galopando, cuando aún hay gente preguntando cómo se apaga el **SPECTRUM**.

PROEIN



DESTRUCTION DERBY 64 ES YA UNA BRILLANTE Y SALVAJE REALIDAD

La compañía distribuidora PROEINSA nos traerá en breve la prometida y esperadísima versión para **NINTENDO 64** de aquel **DESTRUCTION DERBY** con que **PSYGNOSIS** arrasó en **PLAYSTATION**. Aunque **DESTRUCTION DERBY 64** se desmarca casi totalmente del diseño original en lo que se refiere a circuitos y coches, lo que permanece completamente inalterado es su indomable y salvaje espíritu competitivo y su extraordinaria jugabilidad. Los artífices de esta versión han sido THQ y, por

lo que pudimos comprobar en la feria, este brillante **DESTRUCTION DERBY 64** cuenta con una enorme calidad de vehículo y entorno, unos modos de juego que mezclan los de las entregas de **PLAYSTATION** y alguna que otra novedad en la mecánica de juego.

NINTENDO



NUEVA REBAJA DE PRECIO EN NINTENDO 64

Una gran noticia para estas navidades: **NINTENDO España** acaba de fijar el nuevo precio de **NINTENDO 64** en tan sólo 14.900 pesetas. Otras buenas noticias es que se confirma que **JET FORCE GEMINI** llegará a **España** con todos sus textos traducidos al castellano y que, a partir de Septiembre, **F ZERO X** pasará a engrosar las filas de la línea **Player Choice** y su

precio será de 5.990 pesetas. Una noticia menos buena es que **RIDGE RACER 64** se retrasa hasta el primer trimestre del 2000. Para terminar, **NINTENDO** sigue luchando porque **DONKEY KONG 64** y **PERFECT DARK** sean también traducidos.

GUILLEMOT



NUEVOS MANDOS ANALOGICOS PARA PLAYSTATION

GUILLEMOT, una de las grandes especialistas en periféricos para consola y **PC**, sacará en breve al mercado varios *pad* analógicos para **PLAYSTATION**. **Shock 2 Analog Controller** añade más funciones que el mando oficial y su precio será de 3.990 pesetas. El segundo *pad*, **Shock 2 Infrared Controller**, es igual pero sin cable al funcionar por infrarrojos, y su precio de venta al público será de 4.990 pts.

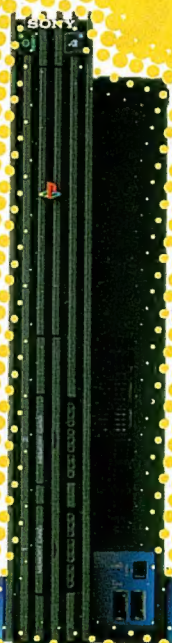
SONY ANUNCIA LA FECHA DE LANZAMIENTO DE PLAYSTATION 2 Y SU DISEÑO DEFINITIVO

Con el Hotel Palace de **Madrid** como escenario, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT presentó a la prensa el pasado 15 de Septiembre el diseño definitivo de **PLAYSTATION 2**, además de su fecha de lanzamiento y precio para el mercado nipón. La nueva joya de SONY se pondrá a la venta en **Japón** el 4 de Marzo del 2.000 en un *pack* que incluirá un *Dual Shock 2* (un nuevo *pad* cuya función analógica abarca todos los botones excepto SELECT y START), una revolucionaria *Memory Card* con 8Mb de capacidad (250 veces más rápida que la normal y con un sistema de protección denominado *Magic Gate*), un disco con *demos* de juegos y los cables de alimentación y AV. Todo ello por 39.800 yens. **PLAYSTATION 2** reproducirá además películas de *DVD-Video* y será compatible con todos los títulos y los periféricos de la **PLAYSTATION** original. Aún se desconoce una



fecha determinada para su comercialización en **Europa**, pero es casi seguro que será en el otoño del año 2.000. Entre los títulos más jugosos que se anuncian para **PLAYSTATION 2** están **STREET FIGHTER EX3**, **BLOODY ROAR 3**, **DRUM MANIA**, **GRADIUS 3 Y 4**, **NEW RIDGE RACER**, **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, **BUST A MOVE 3**, **DARK CLOUD**, **TENCHU 2**, **THE BOUNCER**, **NINJA GAIDEN**, **CHORO Q Hg**, **DENSHA DE GO!**, **ONI MUSHA**, **STAR OCEAN 3**, **BOMBERMAN 2001**... y seguro que la lista irá creciendo mes tras mes.

PLAYSTATION 2 presenta un diseño revolucionario, que destaca por la posibilidad de colocar la consola como si fuera una minitorre.



Entre los títulos más esperados de **PLAYSTATION 2** están **TEKKEN TAG TOURNAMENT** de **NAMCO** y **JIKKYOU WORLD SOCCER 2000** y **DRUM MANIA** de **KONAMI**.



THE DREAMCAST EXPERIENCE

**EL NUEVO DIA D SERA
POR FIN EL 14 DE
OCTUBRE**



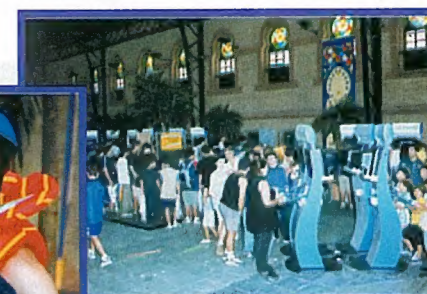
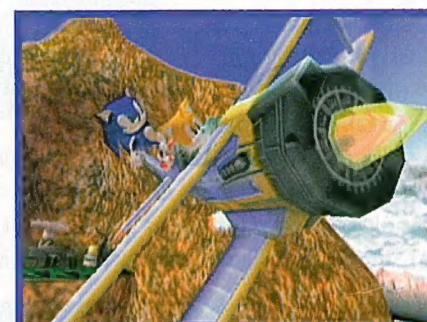
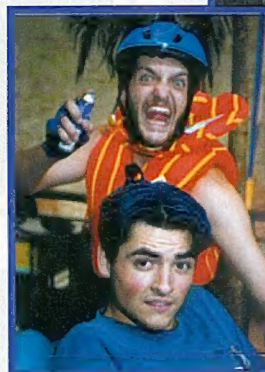
Como muchos de vosotros ya sabréis, al final la fecha de lanzamiento de la flamante 128 bits de SEGA sufrió un retraso, motivado por problemas de conectividad a Internet de la consola. La gente de SEGA quería que desde el primer momento sus usuarios pudieran aprovechar al máximo las prestaciones de la consola, entre las que Internet es sin duda una de las más importantes. Así pues, el 14 de Octubre será el día D, D de definitivo. De todas formas, SEGA lleva ya unas semanas mostrando su máquina por diferentes capitales de nuestro país, en una acción que se ha venido a llamar **The Dreamcast Experience**, y en la cual de una forma gratuita se invita a todos los interesados a probar la consola. Los primeros afortunados fueron los andaluces, que en la ciudad de **Sevilla** recibieron a la máquina durante el fin de semana del 10, 11 y 12 de Septiembre, con una asistencia de 12.000 personas y colas multitudinarias. Este evento, pionero en nuestro país, se continuó en **Madrid** el fin de semana del 17, 18 y 19



Antes de su puesta oficial a la venta, en varias capitales se pudo disfrutar de las bondades de la consola gracias a The Dreamcast Experience.



Sevilla se convirtió durante los días 10, 11 y 12 de Septiembre en la capital española del videojuego por obra y gracia de DC.



Como podéis observar por las imágenes, la animación y la diversión estuvieron al más alto nivel.

del mismo mes, en el museo del Ferrocarril, superando con creces todas las expectativas previstas, y obligándose a reducir los turnos para que todo el mundo pudiera disfrutar de **DREAMCAST**. **Valencia** el fin de semana del 24, 25 y 26, y **Barcelona** los días 1, 2 y 3 de Octubre, serán las otras dos ciudades que recibirán **The Dreamcast Experience**. Si quieres recibir más información, sólo tienes que visitar la página web <http://www.dreamcast-experience.com> donde podrás incluso chatear y dejar cualquier comentario tuyo.

deporte



PlayStation

Dame...

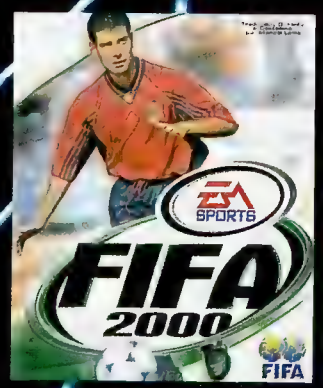
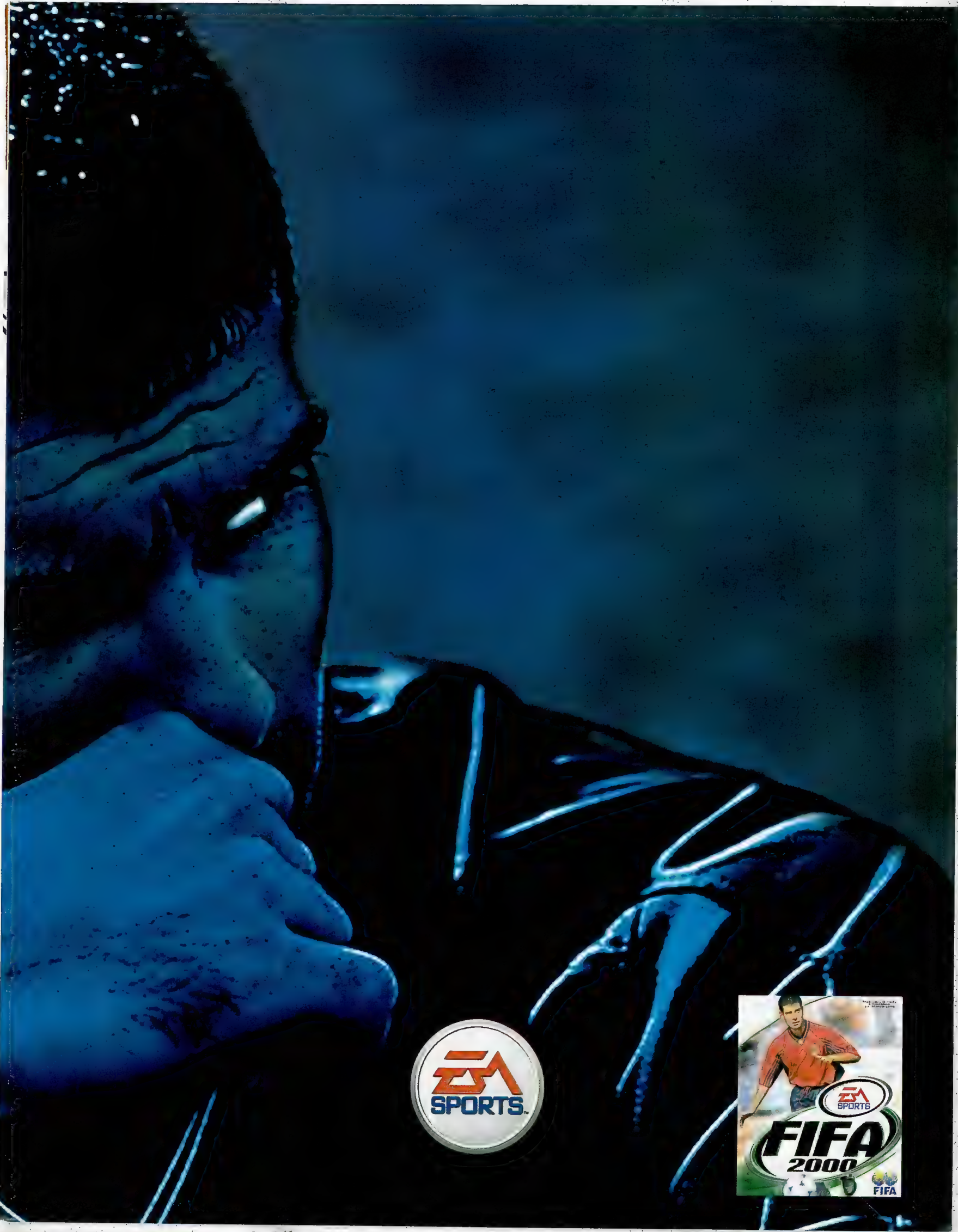
miedo, presión,
gritos, aplausos,
hinchadas, aficiones,
la tensión de cada estadio.

entrenamientos, sudor,
agotamiento, sacrificio,
jugadas, goles,
el esfuerzo de cada partido.

derrotas, victorias,
tristezas, alegrías,
desilusión, esperanza,
los triunfos de cada temporada.

Dame fútbol





Dame...

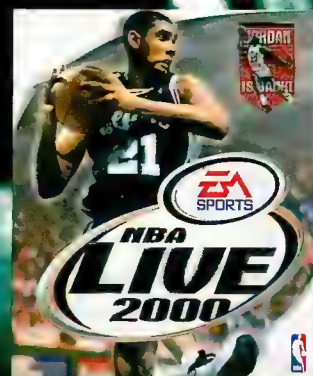
Confianza, miedo, tensión, relajación, presión, furor, ánimo, gritos, aficiones, canchas, pabellones. Entrenamientos, sudor, agotamiento, perfeccionamiento, titularidad.



Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utilizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.

suplencia, lesiones, recuperaciones, sacrificio. Jugadas, pases, tapones, canastas, derrotas, victorias, tristezas, alegrías, frustraciones, clasificaciones, campeonatos.

Dame baloncesto



somos **el deporte**



www.electronicarts.es

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade, Rufino González 23 bis, Planta 1.ª, Local 2, 28037 Madrid. Tel. 91 304 70 91. Fax. 91 754 52 65. TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, el logotipo de Electronic Arts, "It's in the game, it's in the game", EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. FIFA 2000: Producto con la licencia oficial de FIFA. ©1977 FIFA TM. Producido bajo licencia por Electronic Arts. Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utilizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. National Hockey League, NHL, el escudo de NHL Shield son marcas registradas de National Hockey League y están usadas bajo licencia por Electronic Arts. Producto con la licencia oficial de la National Hockey League. © 1998 NHL National Hockey League Players' Association, NHLPA y el logotipo de NHLPA son marcas comerciales de NHLPA y están usadas bajo licencia por Electronic Arts Inc. © NHLPA. Producto con la licencia oficial de la NHLPA. Knockout Kings (TM) 2000: SBK Superbike World Championship y todas sus variantes, copyrights, marcas comerciales e imágenes utilizadas o relacionadas con el Juego son todas ellas copyrights y/o marcas comerciales de SBK Superbike International Limited y están usadas bajo licencia por Electronic Arts (limitado a SBK y no inclusivo para las motos). NASCAR es una marca registrada de la National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. PGA TOUR, y el diseño Swinging Gopher y TPC y el diseño Swinging Gopher son marcas comerciales propiedad de PGA TOUR, INC. usadas con permiso. El nombre, el parecido y otros atributos de Tiger Woods, el logotipo Tiger Woods, el nombre y los logotipos y otras señales de NIKE, Inc. reproducidos en este producto son marcas comerciales y diseños con copyright, y/u otras formas de propiedad intelectual, que son propiedad exclusiva de Tiger Woods, ETW Corp., y/o NIKE, Inc. y no podrán ser utilizados, ni total, ni parcialmente, sin su respectivo consentimiento escrito. © 1999 NFLP Las marcas relacionadas con NFL son marcas comerciales de la National Football League. Producto con la licencia oficial de la National Football League Players. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

MDK2 - DREAMCAST

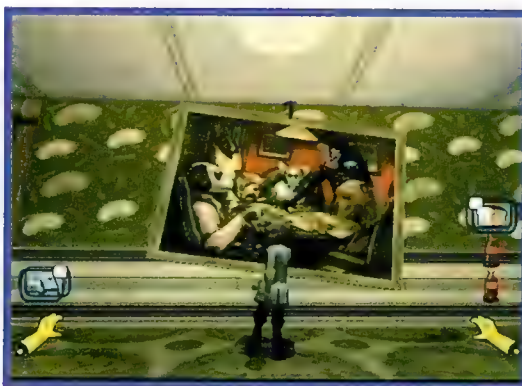


BIOWARE DESARROLLA LA SECUELA DEL OSCURO ENGENDRO DE SHINY

Pues sí, la segunda entrega del incatalogable MDK: THE ULTIMATE GAMING MACHINE está casi a punto, aunque todavía habrá que esperar hasta principios del año próximo para poder verlo completamente finalizado. El juego, que será desarrollado en exclusiva para **DREAMCAST** y **PC**, cuenta con un motor gráfico desarrollado por la propia BIOWARE llamado *Omen*. Con él se consiguen efectos realmente espectaculares, como pueden ser la proyección de sombras hiperrealistas sobre el escenario, una técnica que pasa por ser el futuro de los actuales juegos



3D. En esta segunda entrega de la saga, el jugador podrá controlar a varios personajes diferente, desde el loco Doctor hasta **Max** el perro, pasando lógicamente por el protagonista del primer MDK: **Kurt Hanz**, el malo con pinta de jabalí, que también tendrá un huequecillo en esta secuela que, como la primera, contará con un entorno digno del mismísimo **H.R. Giger**.



*Aunque el aspecto gráfico del juego ha variado bastante, todavía existen los agónicos niveles protagonizados por Kurt, esos que cuenta con un cierto aire Alien, estilo **H. R. Giger**.*



El detalle gráfico de MDK2 se puede observar perfectamente en la pantalla de la izquierda. Si os fijáis bien, veréis incluso la calidad de las sombras.

ASI SERA EL NUEVO Y PARTICULAR MUNDO DE MDK2.

Si MDK ya fue digno de ser expuesto en una galería de arte moderno, **MDK2**, posiblemente, rizará el rizo. Su agobiante mundo se verá inundado del peculiar sentido del humor que ya se pudo disfrutar hace algunos años. La novedad en esta ocasión radicarán en las enor-



mes distancias que habrá que recorrer en cada nivel, de ahí que el número de éstos se vea reducido a tan sólo nueve. Nuevamente **Kurt** podrá hacer uso de su Sniper, pero tanto el doctor **Hawkins** como **Max** el perro contarán con armas propias. Por cierto, según sus creadores, ningún otro título para consola contará con detalles gráficos como los de **MDK2**.



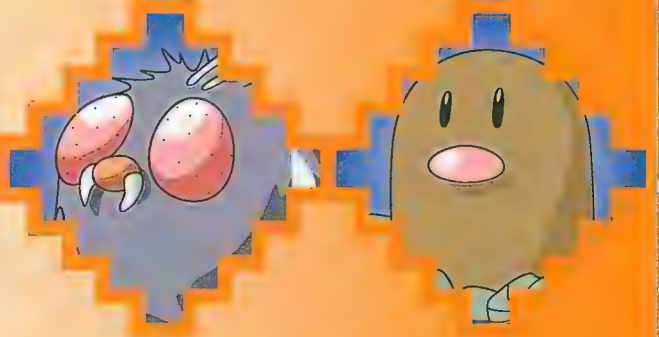
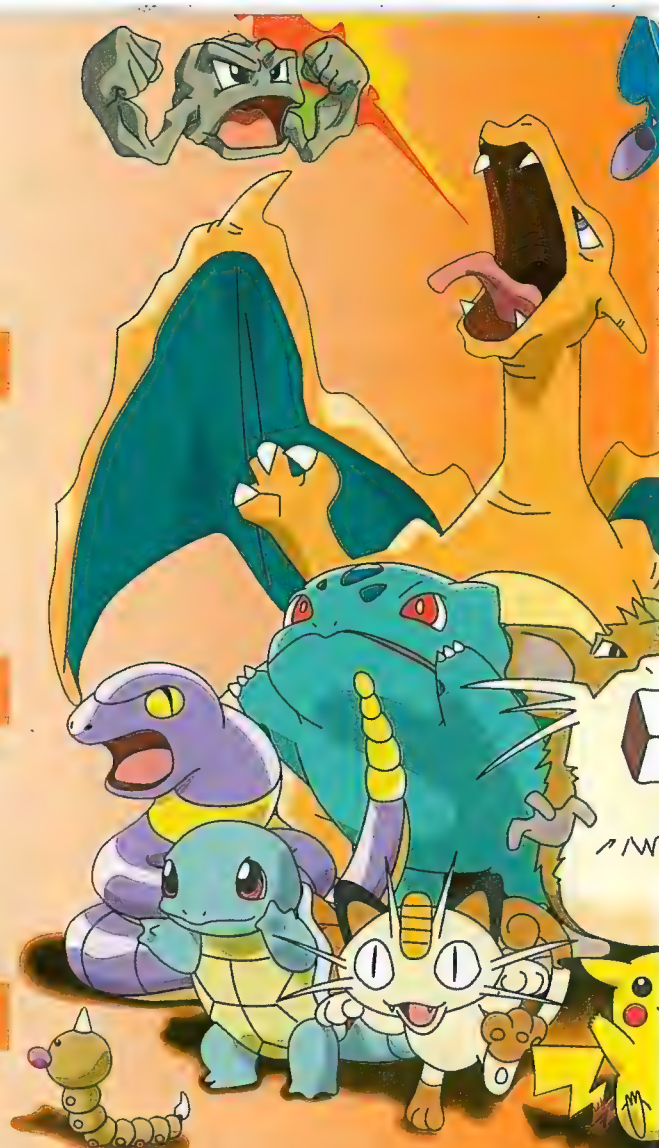
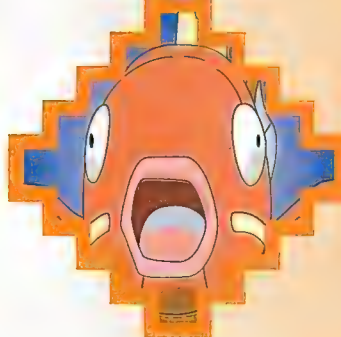
POKEMON ■ POKEMON ■ POKEMON



Hemos tenido que
esperar bastantes
años antes de po-

der disfrutar del fenómeno que está arrasando en Japón y Estados Uni-
dos. Los Pokémon no son un simple videojuego. Sus creadores han de-

La fiebre





Reportaje



P O K E M O N ■ P O K E M O N ■ P O K E M O N



del milenio

por J. C. MAYERICK

sarrollado duran-
te todo este tiem-
po un mercado en

el que la imagen de los Pokémon lo es todo. Es posible que acabe sien-
do uno de los acontecimientos sociales más importantes del momento.



Nos estamos haciendo viejos. Aún recordamos los días en que íbamos en busca de nuestros amigos, taco de cromos en mano, a la caza de aquellos ejemplares que nos faltaban para completar la colección, y que ojeábamos al ritmo de esa cancioncilla tan familiar... sile, sile, nole... Los tiempos avanzan en todos los sentidos y aunque los cromos no han desaparecido (ni desaparecerán), se han inventado fórmulas alternativas de gran éxito, por lo menos en países como **Japón**, **EE.UU.** o **Australia**. **POKÉMON** llega a **España** después de haber vendido, sólo en su versión **GAME BOY**, doce millones de unidades en **Japón** y tres millones y medio en los **EE.UU.** De cualquier modo, el fenómeno **POKÉMON** es mucho más que



La trilogía **POKÉMON** para **GAME BOY** se completa con esta edición amarilla, en la que **Pikachu** nos acompaña desde el comienzo de la aventura. es el único que cuenta con soporte para **GAME BOY COLOR**, aunque sólo en los menús y no durante el juego.

POKÉMON EDICION AMARILLA

GAME BOY COLOR

uno de los pinball más divertidos que se pueden encontrar para **GAME BOY**. está programado para la consola de color, y al igual que el resto de **POKÉMON**, el objetivo final es de lograr el mayor número de especies. Llegará a principios de año.

POKÉMON PINBALL

GAME BOY COLOR

La versión electrónica del juego de cartas que está arrasando en **Japón** y **Estados Unidos**. parece un producto más orientado al público oriental, por lo que es muy poco probable que llegue a aparecer en nuestro país algún día. una lástima.

POKÉMON CARD

GAME BOY COLOR



un simple juego de **GAME BOY**. Sus tentáculos alcanzan todos los campos imaginables, desde el cómic a la televisión, pasando por las pantallas de las salas de cine, las jugueterías, las papelerías... En fin, todo aquello que pueda potenciar la imagen **POKÉMON**. Puede parecer que la fiebre desatada es algo novedosa, pero la verdad es que el mundo que rodea al fenómeno **POKÉMON** se creó hace ya nueve años, cuando **GAME FREAK** y **CREATURES** desarrollaron junto a **NINTENDO** la idea de un primer juego **POKÉMON**. No apareció hasta 1996, con las ediciones roja y verde para **GAME BOY**, que ahora verán la luz en **España** con textos en perfecto castellano. Por cierto, la edición verde japonesa se



NINTENDO 64 también cuenta con títulos basados en el fenómeno **POKÉMON**. el primero de ellos es este curioso **POKÉMON STADIUM**, una especie de juego de Lucha (al estilo **APB**) en el que además se podrán importar los **POKÉMON** de las versiones **GAME BOY**.

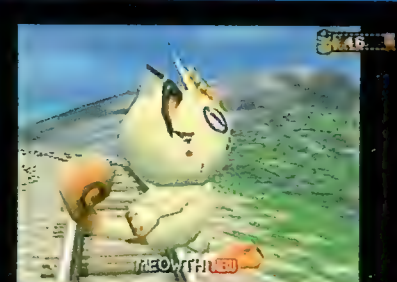


POKÉMON STADIUM

NINTENDO 64

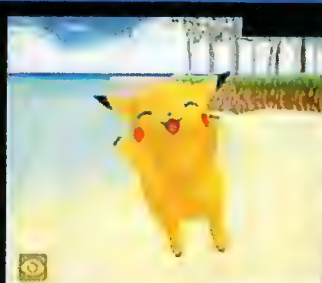


uno de los títulos más curiosos que se pueden encontrar es este **POKÉMON SNAP**. La idea es la misma de siempre: "cazar" todas las especies posibles, aunque en esta ocasión con un arma muy diferente al **POKÉBALL**: una inocente cámara de fotos.

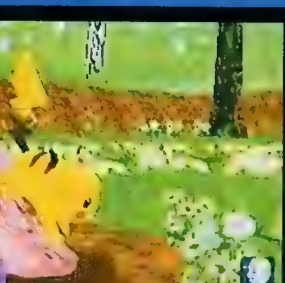


POKÉMON SNAP

NINTENDO 64



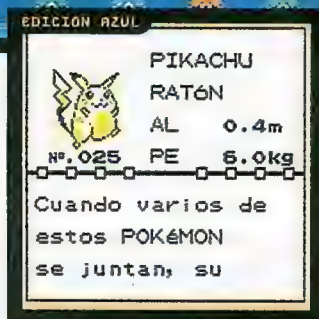
entrena a tu **POKÉMON** (Pikachu para más señas) para que se convierta en un excelente luchador. este juego, cuyo lanzamiento no está previsto en Europa, viene con el sistema de reconocimiento de voz **VAHS**, con el que se le pueden dar órdenes a **PIKACHU**.



PIKACHU GENKI DECHU

NINTENDO 64

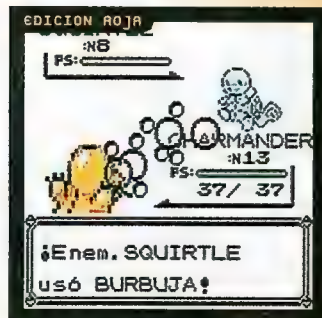
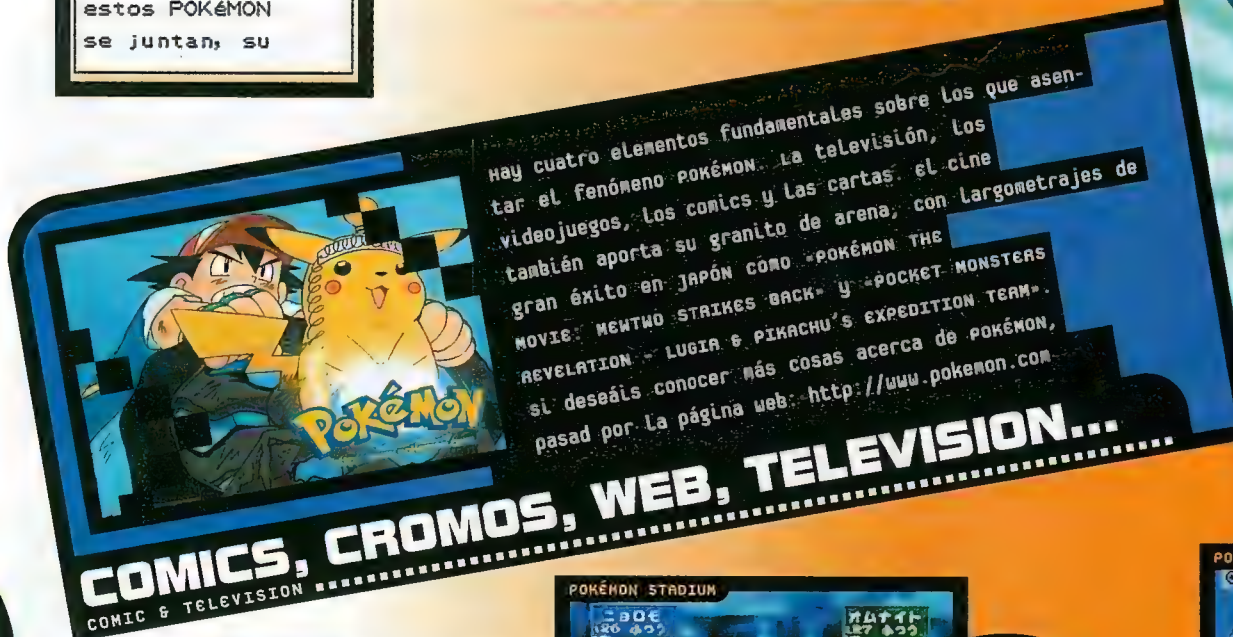
Reportaje



corresponde con la edición azul que aparecerá en **España**. Dos años después, en 1998, fue cuando los jóvenes norteamericanos y australianos comenzarían a sucumbir al hechizo de estas curiosas criaturas. En **España** se tendrá que esperar hasta el mes de Noviembre de 1999, para comprobar si la extraña atracción que los **POKÉMON** ejercen sobre la población infantil de este planeta es efectiva también en nuestro país. En nuestro territorio, por el momento, sólo se planea la aparición de los dos juegos para **GAME BOY** y el

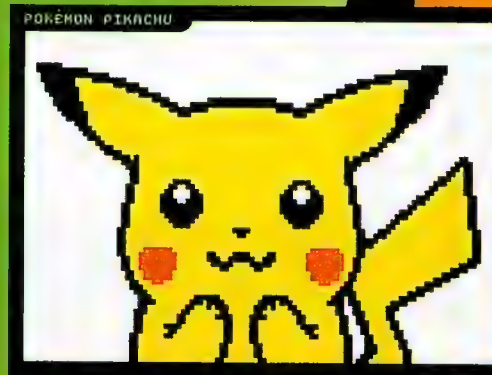
estreno de la serie de televisión, cuyos derechos de emisión en nuestro país todavía están pendientes de confirmación. Es de esperar que el *merchandasing* también haga acto de presencia, aunque no con la misma contundencia con que lo hizo en **Japón** o **EE.UU.** La pregunta, en cualquier caso, es quién o qué son los **POKÉMON**. Básicamente son unas criaturas nacidas para luchar, de las que en la actualidad existen ciento cincuenta especies. La historia, tanto del juego como de la serie de televisión, gira entorno a

la vida de un chaval llamado Ash, cuyo sueño consiste en convertirse en el entrenador de **POKÉMON** número uno del mundo. Para ello debe derrotar a los ocho entrenadores de

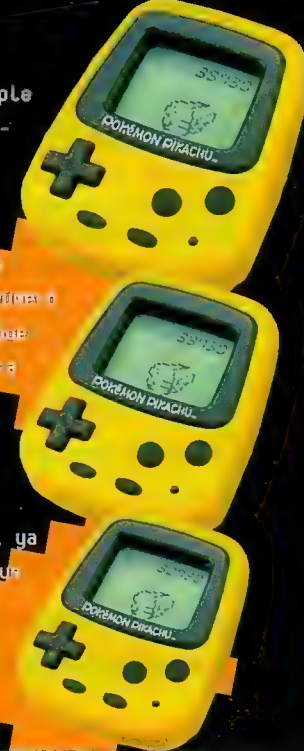




POKÉMON más famosos, para lo que debe partir en busca de POKÉMON salvajes que capturará con la ayuda de un Pokéball. Una vez en poder de Ash, el Pokédex se encarga de mantener una base de datos con todas las especies capturadas. El reto es lograr encontrar el mayor número de POKÉMON posible, incluidas las especies más extrañas, para después poder cambiarlas con los amigos, como si de cromos se tratasen. Por supuesto, no todo queda aquí. POKÉMON dará mucho que hablar en los próximos meses. Entonces será el momento oportuno para profundizar en un fenómeno cuya repercusión en nuestro país está obligada a seguir la tendencia de lugares como Japón y EE.UU. El tiempo lo dirá.



PIKACHU. No es una simple mascota virtual como las demás. POKÉMON PIKACHU es un reloj con alarma y un mini-ordenador, al estilo máquina tragaperras, en la que es posible ganar un buen número de watts. con ellos se pueden comprar regalos para Pikachu, y así hacer que este se encuentre más feliz. También es posible conseguir watts a base de pasear con él, ya que POKÉMON PIKACHU es un



podómetro que cuenta los pasos que da su dueño. así pues, preparaos a hacer deporte y recorrer las mayores distancias para lograr más watts.

... Y **PROXIMAMENTE...** Habrá más juegos basados en el fenómeno POKÉMON, aunque muchos de ellos no llegarán a aparecer en nuestro país. La previsión, a día de hoy, es esta: ■ EDICION ESPECIAL AZUL POKÉMON (GAME BOY) ■ POKÉMON STADIUM 2 (NINTENDO 64) ■ EDICION ORO POKÉMON (GAME BOY COLOR)

POKEMON EDICIONES ROJA Y AZUL

La buena noticia del fenómeno **POKEMON** es que los dos primeros títulos que aparecerán en nuestro país, **POKEMON EDICIONES ROJA Y AZUL**, saldrán traducidos a un perfecto castellano, lo que facilitará aún más el deambular por tan extensa aventura. Dando por sentado que la traducción es realmente buena, lo más destacable de estos dos primeros lanzamientos es su compatibilidad con todos los modelos de **GAME BOY**, al ser un cartucho diseñado para **SUPER GAME BOY**. Así pues, que los usuarios de **GAME BOY COLOR** se olviden de aprovechar las posibilidades de su consola. En cuanto al juego, la verdad es que no difiere en exceso con respecto a cualquier otro **RPG** para **GAME BOY**. Cuenta con el aliciente de poder capturar decenas de especies de **POKEMON** durante la aventura, cada una con sus características como luchador, que se pueden ir almacenando en el **Pokédex** del protagonista. Los **POKEMON** capturados son lo que, más tarde, podrán ser intercambiados con los de los amigos, a través del **Link Cable**. De cualquier forma, jugar a **POKEMON EDICION**

SUPER Information

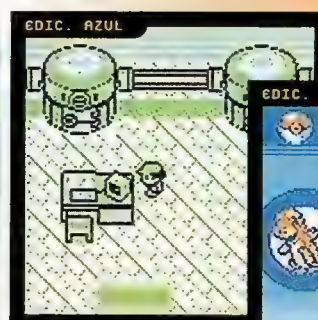
FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: NINTENDO
PROGRAMADOR: NINTENDO

ROJA y **POKEMON EDICION AZUL**, no es limitarse a recorrer el mundo en busca del mayor nú-



Estas son las dos cajas con que aparecerán sendas versiones de **POKEMON**. El juego en sí no varía en casi nada, así que elegid el color que más os guste.

mero de especies posibles. El objetivo final será el de convertirse en el mejor entrenador de **POKEMON** del mundo, para lo que habrá que ganar los ocho campeonatos existentes. Las diferencias entre una edición y otra son mínimas. La aventura es idéntica, los personajes también. Tan sólo varía en once especies de **POKEMON**, de las 150 disponibles. Las once que tenga una versión no las tendrá la otra, y viceversa. La idea es que el jugador pueda conseguir los **POKEMON** que no existen en su edición cambiándolos con un amigo a través del **Link Cable**. ¡Como cambiar cromos!



SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■

SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■ SUPER NUEVO ■

**EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS CONTROVERTIDO
PARA CONSOLAS**

CARMAGEDDON™

**EL FIN DEL MUNDO
SE ACERCA
Y LA CARRERA POR
LA SUPERVIVENCIA
ESTÁ EN JUEGO**

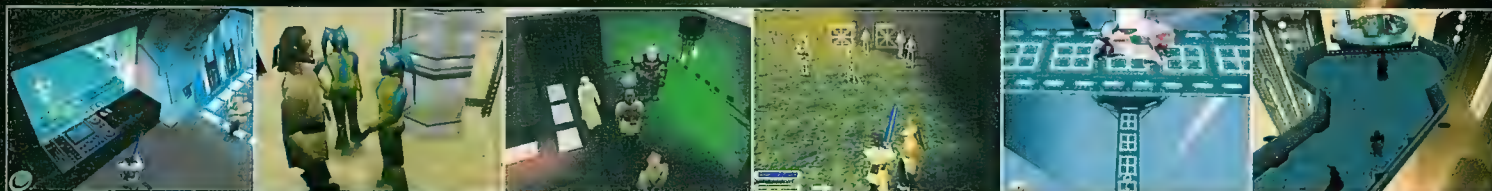
¿SERÁS CAPAZ DE ARROLLARLES?*

*** AVISO A SICÓLOGOS Y PRENSA SENSACIONALISTA:
QUE SON ZOOOOOOOOOOOOOMBIS**



sci™
www.sci.co.uk

Un Caballero Jedi debe
mantener la concentración,
su poder fluye de la Fuerza.



© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización. PlayStation y los logotipos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Versión de PC requiere tarjeta gráfica.

Prepárate para sumergirte en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma*.
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.

Eres un Jedi.



www.lucasarts.com/products/phantommenace

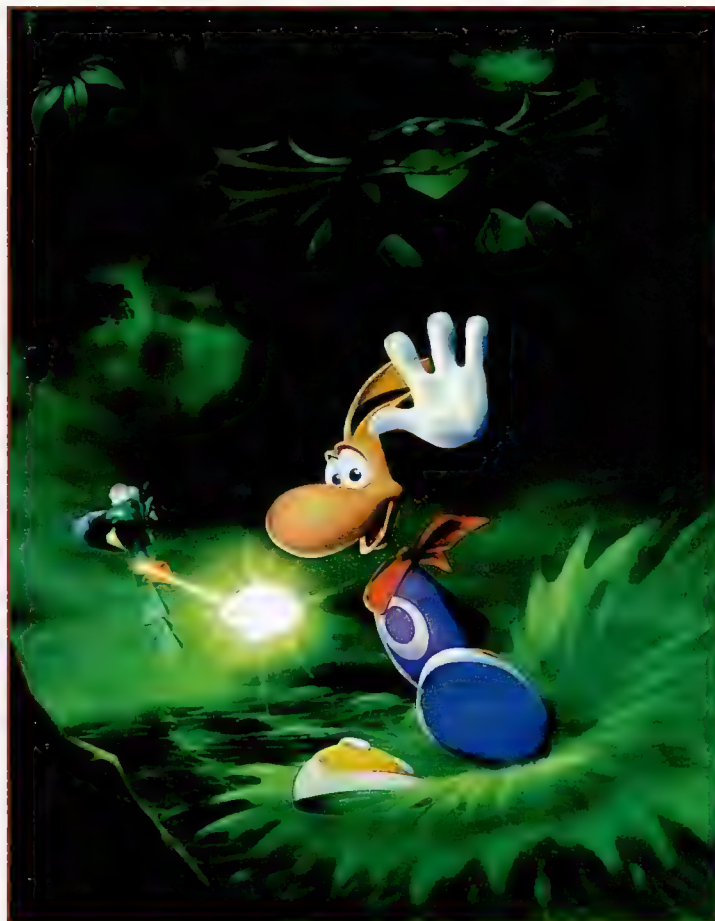
www.starwars.com

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Vuelve el héroe más
carismático de los creados
por UBI SOFT. Y lo hace por la
puerta grande, con un título
que dejará por detrás a las
auténticas vacas sagradas del
videojuego. Ha merecido la
pena esperar estos años.





LA OBRA MAESTRA DE UBI SOFT

29

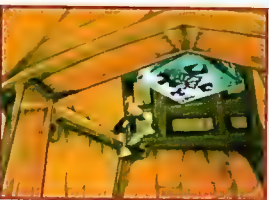
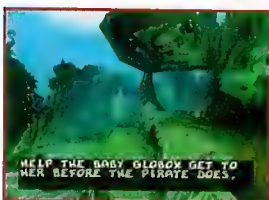


Los personajes creados en torno al mundo de Rayman son simplemente geniales. A la izquierda de estas líneas, uno de los muchos diseños que se idearon para el juego.

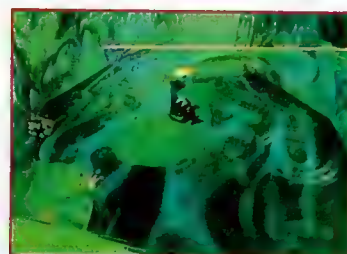


PC, DREAMCAST e incluso PLAYSTATION. Parecía imposible que el entorno 3D de BANJO KAZOOIE pudiese ser superado. Más imposible aún que éste se pudiese recrear en una resolución mayor (640 x 480 píxeles). Y ya del todo imposible que la jugabilidad fuese tan alta como la del mismísimo clásico de RARE o S. MARIO 64. A pocos días de su puesta de largo, podemos asegurar que ha conseguido todo eso y mucho más, siempre y cuando las cosas no cambien de aquí a su lanzamiento. La posibilidad de utilizar el Expansion Pak de NINTENDO le otorga una dimensión mayor al juego. Pero lo mejor de todo es que, se

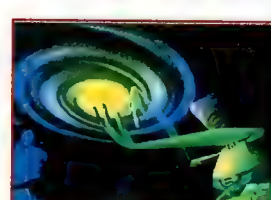
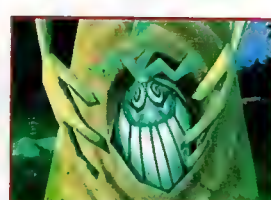
juegue en alta o baja resolución, la suavidad de movimientos del entorno 3D sigue siendo la misma. Los antiguos fans de RAYMAN, los que disfrutaron del excepcional plataformas que protagonizó tiempo atrás, tienen en RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE una buena oportunidad de progresar en su juego. Prácticamente todos los elementos del plataformas original están en esta secuela. Lo único que hace falta es cambiar el chip e intentar hacerse con el control 3D de Rayman lo antes posible. Parte del trabajo en este sentido ya lo ha realizado UBI SOFT, que ha dotado al personaje de un control tan preciso como dinámico.



NINTENDO 64 llegó al mundo con un pan debajo del brazo llamado S. MARIO 64. Nadie pone en duda que éste sigue siendo uno de los mejores juegos que existen, como nadie pone en duda que BANJO KAZOOIE le superó tanto en calidad técnica como en jugabilidad. Pues bien, pese a que el listón parecía ciertamente infranqueable, no tenemos más remedio que admitir que UBI SOFT está a punto de obligar al ingenio de RARE a hincar la rodilla... si es que no lo ha hecho ya. Estos días hemos tenido la enorme suerte de tener un primer contacto con un juego que puede marcar toda una época, no ya sólo en NINTENDO 64, sino también en otros sistemas como



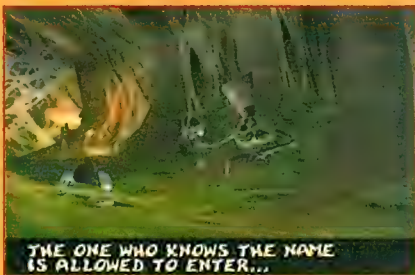
FASES DE BONUS
Si se recogen todos los lumps presos que hay repartidos por el nivel (algunos de ellos escondidos con muy mala leche), Rayman accederá a un nivel de bonus con pruebas especiales.



Secuencias del Juego



A falta de un CD donde almacenar las intros de vídeo, UBI SOFT ha desarrollado unas secuencias de introducción en 3D, generadas en tiempo real, con una calidad soberbia. El encuentro con Polokos es toda una maravilla.



mico. Así, además de hacer que Rayman salte, se encarama, vuele o dispare, también habrá que ayudarlo a nadar y transportar elementos del escenario. También recibirá ciertas ayuda por parte de algunos simpáticos personajes que, repartidos por el mundo de Ray-

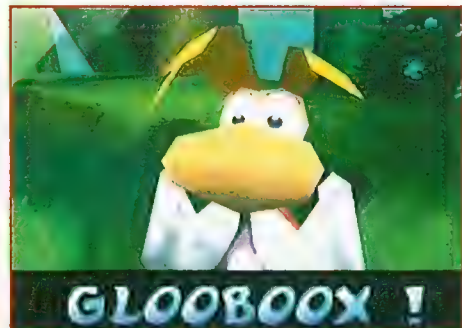


ENTORNO 3D La solidez de todo el entorno 3D es tal que supera con mucho a lo conseguido en S. MARIO 64. Incluso BANJO KAZOOIE debe inclinarse al paso del entorno 3D, en alta resolución, de RAYMAN 2.

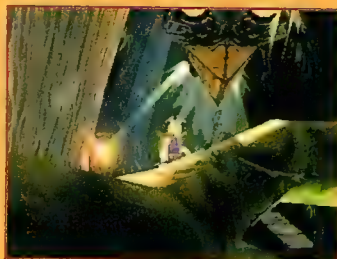
¿A MERIO O 3D?



Ya hemos comentado las excelencias gráficas de RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE, pero es que no podemos dejar de asombrarnos por la belleza de los escenarios que se visitan. Quien observe las pantallas que hay junto a estas líneas, podrá pensar perfectamente que corresponden a diseños en 2D. Os aseguramos que todo se mueve en unas perfectas y soavisimas 3D.



PlayStation

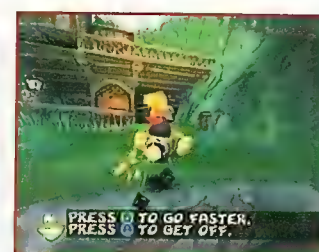
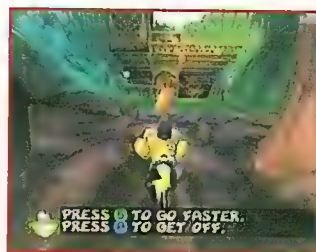


No es tan soberbia a nivel gráfico como las versiones para **NINTENDO 64** y **DREAMCAST**, pero os podemos asegurar que todo lo demás estará presente en esta adaptación para **PLAYSTATION**. De cualquier forma, aún queda mucho para que esté finalizado.



man, ofrecerán sus habilidades como solución a determinadas situaciones. Para terminar, **RAYMAN 2** no será en absoluto un juego lineal. Como toda buena aventura que se precie de serla, habrá que dejar muchas cosas sin terminar en cada nivel para posteriormente, y cuando las nuevas habilidades lo permitan, acometerlas con garantías. Eso es lo que hará que **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE** se convierta finalmente en una gran aventura. Pero no podemos dejar de hablar de **RAYMAN 2** sin mencionar sus geniales gráficos y, excepcionalmente, la calidad de sus secuencias de introducción.

La calidad del motor 3D programado por **UBI SOFT** es tan soberbia que las secuencias parecen sacadas de una película. Las voces de los personajes utilizan un lenguaje propio del mundo Rayman, por lo que los textos, que estarán en un perfecto castellano, serán el único vehículo que nos guíe por el hilo argumental de la aventura. Puede que este primer contacto con Rayman parezca más un análisis en profundidad, pero es que fue tal la impresión que nos causó, que no pudimos evitar jugar con él durante muchísimo más tiempo del necesario. **J. C. MAYERICK**



La jugabilidad de Rayman 2 está en su capacidad para sorprendernos, pues en cada momento aparece algo nuevo

...y serie de TV



Ya pudimos ver un capítulo hace unos meses, en la feria californiana del **E3**. Allí comprobamos la enorme calidad de la serie (hecha íntegramente por ordenador), un fiel reflejo del juego original en cuanto a situaciones y personajes. Por el momento no sabemos si alguna compañía ha adquirido los derechos para su emisión, pero prometemos deciroslo en cuanto lo consigamos averiguar... si es que la traen.



Game Boy Color



Ahora que aparece la segunda parte, **UBI SOFT** aprovecha para lanzar también la versión **GAME BOY COLOR** del primer **RAYMAN**. Los mundos por los que se desarrolla la aventura serán los mismos, pero no así la configuración de los veinte niveles en que éstos están divididos.



APRENDE A AVANZAR Rayman es capaz de realizar infinidad de acciones, e incluso muchos de los personajes del juego le ayudarán de una u otra forma. Tal es la cantidad de posibilidades, que Rayman deberá aprenderlas durante el juego con pequeñas pruebas.

Tonic Trouble

Ed, el ingenio ~~~



PC:
DISPONIBLE EN OCTUBRE
N64:
DISPONIBLE

Super Ed ¡la fuerza!

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
<http://www.ubisoft.es>



Tonic Trouble: el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64
<http://www.tonictrouble.com>

Ubi Soft

made in japan in japan JAPANESE



En un ECTS'99 plagado de grandes títulos y con toda la espectacularidad de toda la hornada de lanzamientos para **DREAMCAST**, la versión **PAL** de este **WINNING ELEVEN 4**, que aquí se llamará **ISS PRO EVOLUTION**, fue elegida, tanto por la crítica como por el público, el mejor juego de toda la feria. Cuando lo probéis en Octubre sabréis el porqué.



Como sólo hemos tenido tres días para disfrutar de esta nueva entrega, aún no hemos podido averiguar cómo se accede a la Extra Cup que aparece abajo a la izquierda.



Si a ese significativo premio le añadimos que actualmente es el número uno de ventas en **Japón**, con casi 300.000 unidades vendidas en una semana y teniendo en cuenta que ha coincidido su lanzamiento con bombazos como **WILD ARMS 2** y **FRONT MISSION 3**, empezareis a comprender el impresionante trabajo realizado por **KONAMI**. Para los que ya conozcan esta saga futbolística, **WINNING ELEVEN 4** es el

WINNING ELEVEN

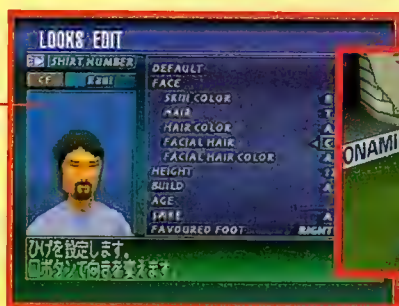


WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION elevado a cuarta potencia. Con un sinfín de añadidos y mejoras en todos los apartados, este montón de cambios afectan de una manera decisiva tanto a la jugabilidad como a la estética, situándolo a años luz del resto de juegos de fútbol de esta compañía. Las animaciones de los jugadores han sido perfeccionadas de una manera notable, sobre todo en los porteros, y se han incorporado unos cuantos remates más, algunos regates y varias celebraciones nuevas. Más cámaras, nuevas rutinas de pase y defensa, nuevas opciones para



Master League. Era una de las peticiones que siempre hacíamos a los programadores de ISS PRO. Aunque no sean los jugadores ni los clubes oficiales, en esta liga podréis jugar con los equipos más fuertes de Europa. Por España participan el Madrid y el Barcelona. Con el editor y los fichajes podréis completar las plantillas de los dos equipos (sobre todo la del Real Madrid que es realmente pintoresca) o actualizarla. Si os decidís por la vía del fichaje deberéis acumular puntos a base de ganar o empatar partidos y sumar goles. Para empezar a fichar necesitarás 99 puntos. Cada victoria te dará como mínimo ocho.

El nuevo editor no sólo nos permitirá cambiar los nombres de los jugadores existentes. También se puede cambiar o crear todo el físico y características de los jugadores.

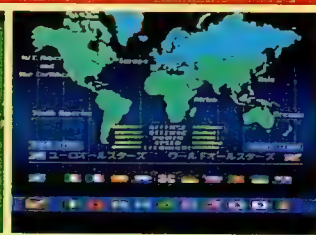
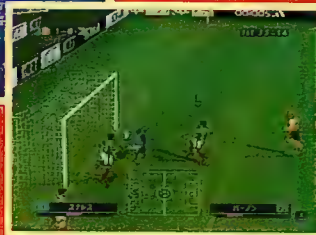
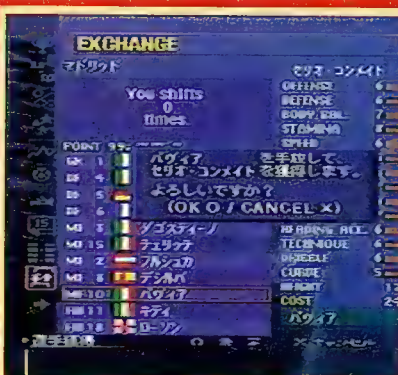


editar sistemas y tácticas, nuevos torneos, nuevos estadios, nuevos modos de juegos con una opción para hacer de entrenador y otras muchas incorporaciones saciarán por completo vuestras ansias de novedades. Para que no echemos nada de menos, **WINNING ELEVEN 4** incluye también un modo para cuatro jugadores simultáneos y un torneo con equipos europeos con el **Barcelona** y el **Real Madrid**. Aunque no sean los escu-

dos ni los jugadores reales, con el nuevo editor podréis cambiar hasta el físico de los jugadores. En esta opción de juego también tendréis la oportunidad de fichar y, si sois dos jugadores, incluso la posibilidad

de hacer de entrenador (mientras el otro juega) y manejar las tácticas. Como último detalle os diremos que se pueden cargar partidas y datos de **WINNING ELEVEN 3** y **WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION** para jugar en esta última edición con ellos. Lo dicho, tremendamente bueno y el más completo de todos.

DE LUCAR

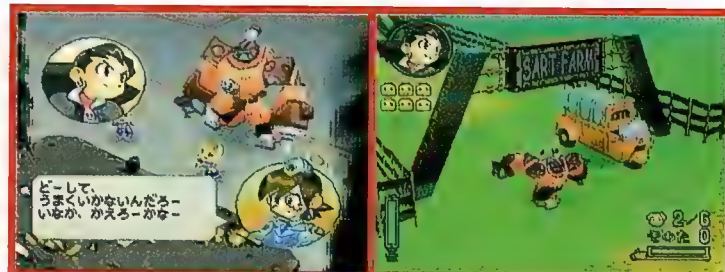


Otro detalle que seguro os interesa es la posibilidad de fichar jugadores. Esta opción está presente en el Modo Master, donde están los clubes europeos.

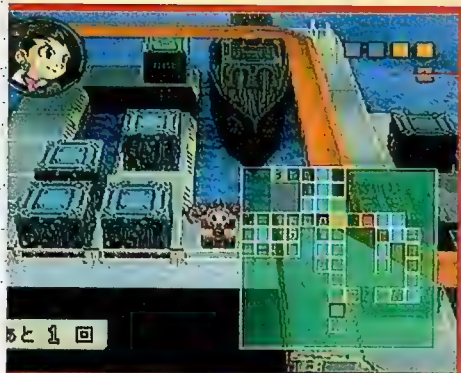
made in japan

PlayStation

El éxito en todo el mundo de MEGAMAN LEGENDS ha provocado no sólo la inminente aparición de una secuela, sino el lanzamiento de un *Spin-Off*, un título paralelo, protagonizado por la villana de aquel juego, Tron Bonne, en el que se aglutinan los más diversos géneros: *RPG*, *puzzle* o *arcade*. A la venta desde hace unos meses en **Japón**, está a punto de llegar a occidente.



Arriba podéis ver a los Kobuns en pleno hurto porcino. Abajo, una de las fases de puzzle, en las que es preciso transportar cajones con el menor número posible de movimientos.



El término *Spin-Off* surgió del mundo televisivo y los comics para definir cualquier serie surgida a raíz y en torno a un personaje de otra anterior. Es el caso

de la telecomedia FRASIER (protagonizada por uno de los personajes más populares de CHEERS), por poner un ejemplo conocido por todos. Este fenómeno pocas veces se había visto en el mundo del videojuego, pero la popularidad de MEGAMAN LEGENDS y sobre todo el carisma de su villana, Tron Bonne, ha animado a CAPCOM a desarrollar un juego con ella de protagonista, que se sitúa cronológicamente antes de LEGENDS. **TRON NI KOBUN** (que pasará a

SUPER information

FORMATO CD-ROM

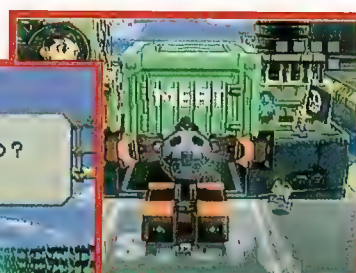
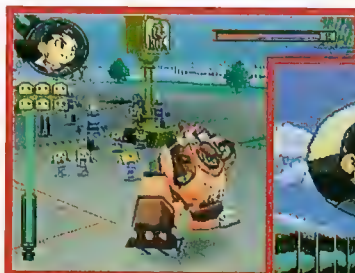
PRODUCTOR CAPCOM

PROGRAMADOR CAPCOM

llamarse **THE MISADVENTURES OF TRON BONNE** para el mercado occidental) tiene una mecánica inclasificable que abarca todos los géneros. Hay fases de puzzle,

que requieren un exhaustivo uso de la estrategia y algo de neuronas, otras al más puro estilo *RPG* (con vista en primera persona y todo) y otras puramente *arcade*, todas ellas desarrolladas en un entorno 3D bastante mejorado con respecto a MEGAMAN LEGENDS. Con el objetivo de recaudar el mayor número posible de dinero, Tron, su hermano Tiesel y una legión de Kobuns (esos pequeños robots amarillos de ML conocidos en occidente como *ServeBots*) de-

TRON NI KOBUN



En **TRON NI KOBUN** las intros están confeccionadas con el motor 3D del juego, al igual que en MEGAMAN LEGENDS.

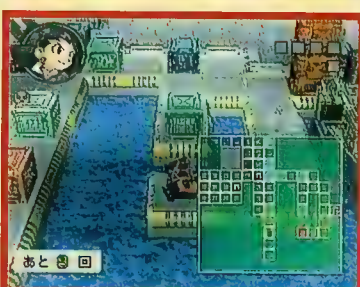




berán superar todo tipo de tareas: desde robar cerdos en una granja, hasta echar abajo una ciudad entera a puñetazos. Tampoco faltan los templos repletos de tesoros, trampas y otros peligros, a la usanza **LEGENDS**, aunque sin la carga de aventura de éste. Eso sí, **TRON NI KOBUN** es mucho más jugable gracias al uso del *Dual Shock*, y el humor está presente durante todo el juego, especialmente cuando la policía irrumpe en escena. Como pasa con la gran mayoría de los títulos para **PLAYSTATION** que nos llegan de **Japón**, **TRON NI KOBUN** también ofrece opciones y subjuegos para **PocketStation**, pero como este impagable periférico jamás llegará aquí, nos quedaremos con las ganas. Por lo menos el resto sí lo veremos en occidente, y mucho antes de lo que pensáis. El lanzamiento **USA** es inminente, lo que nos hace albergar grandes esperanzas de tener una versión **PAL** a finales de año, principios del 2000 como muy tarde.

NEMESIS

Las fases RPG siguen todas las reglas del género: vista en 1ª persona, trampas y cofres que encierran tesoros.



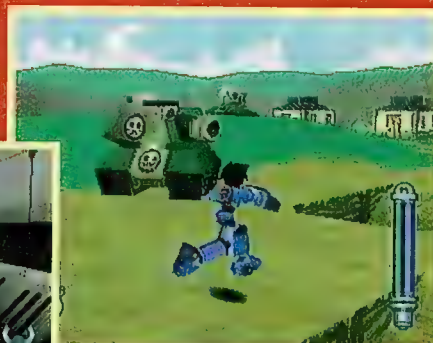
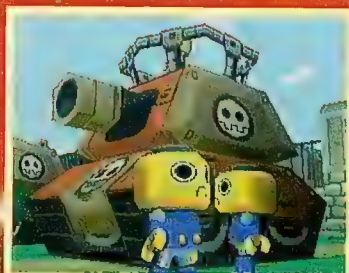
En la ciudad todo es sensible a ser destruido: desde los bancos de los parques hasta los coches y las casas.

En la pantalla de la derecha, en el círculo, podéis ver al vago Doc vestido de primera comunión.

En el modo RPG abundan las trampas y los personajes secundarios con los que hablar (en japonés, claro).

TRON NI KOBUN

Rockman Dash 2. En el package original de **TRON NI KOBUN** CAPCOM incluye un CD demo con un pequeño aperiti-



vo de cómo será **ROCKMAN DASH 2** (**MEGAMAN LEGENDS 2**). No dejan de ser unas cuantas fases inconexas, pero ya se pueden apreciar las mejoras en el motor gráfico y la mayor estilización de los personajes. Eso sí, la mecánica parece que será la misma. Y es que si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?



made in japan in japan japan



Hace un par de meses, en la sección LINEA DIRECTA, uno de nuestros lectores nos preguntaba por GALERIAN, la aventura de ASCII que ocupa esta página. Al igual que comentamos en aquel número, en la aventura, compuesta por 3 CDs, se mezclan poderes mentales, experimentos al más puro estilo AKIRA y algún que otro narcótico que impedirá la salida del juego en nuestro país. El estilo de juego es similar (por no

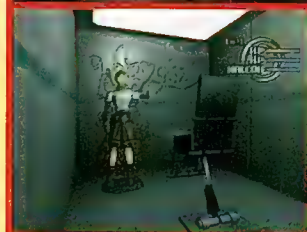
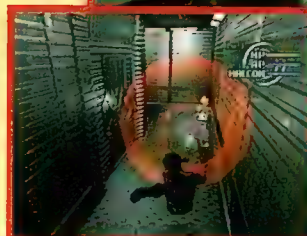
decir idéntico) al de la saga RESIDENT EVIL, con personajes poligonales, escenarios prerrenderizados y multitud de escenas cinemáticas que aparecerán en determinados puntos del juego. En esta ocasión, nuestro personaje no es un intrépido héroe que lucha contra una legión de monstruos, sino que nosotros somos una aberración con poderes mentales que intenta escapar de un instituto científico en el que nos están sometiendo a infinidad de experimentos. Nuestros poderes mentales nos servirán para abrir puertas, descubrir la manera de resolver algún que otro acertijo e incluso para defendernos de nuestros oponentes, algo que en ciertas ocasiones hará que les explote la cabeza a distancia. **DOC**

SUPER Information

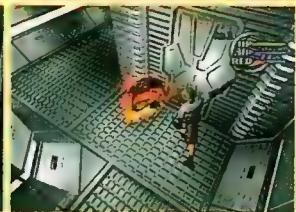
FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR ASCII
PROGRAMADORA POLY.MAGIC

GALERIAN

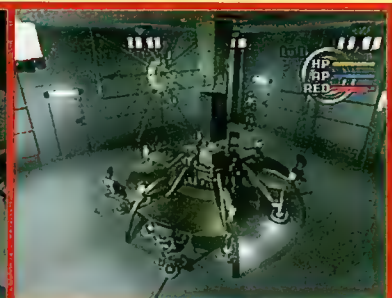
PlayStation



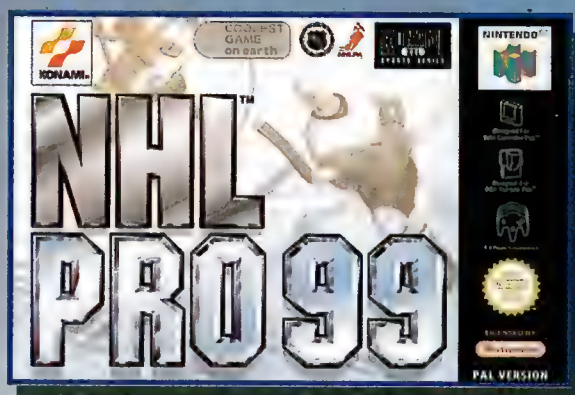
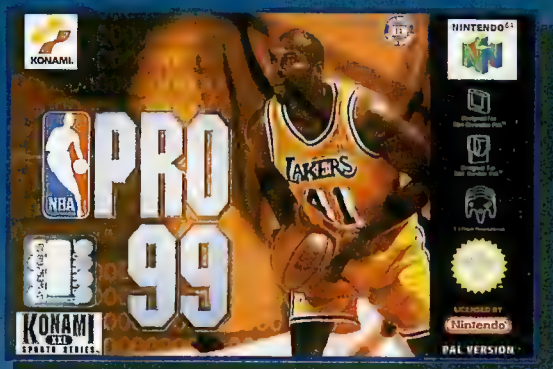
Como podéis observar por las pantallas, el sistema gráfico utilizado en GALERIAN es similar al de los RE, con escenarios prerrenderizados.



«**The mente**». Nuestros poderes mentales nos permitirán eliminar a nuestros enemigos (científicos, guardas, robots) sin tocarlos. Inicialmente, dispondremos de dos ataques diferentes: **Nalcon** (de impacto) y **Fajdah** (de combustión). Si la barra de status denominada SP llega al máximo, eliminaremos a los enemigos a lo bestia.



TODO EL DEPORTE



EN TUS MANDOS



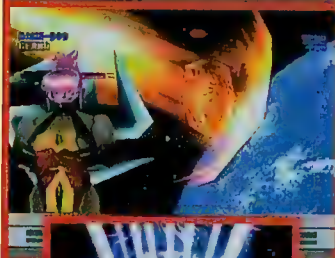
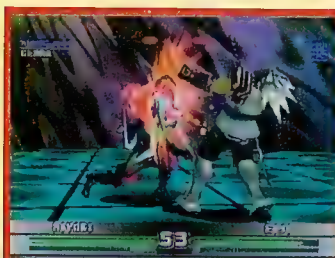
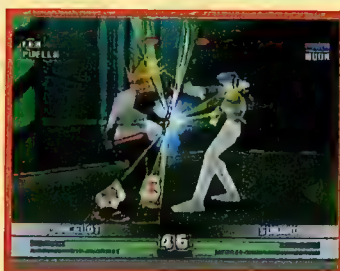
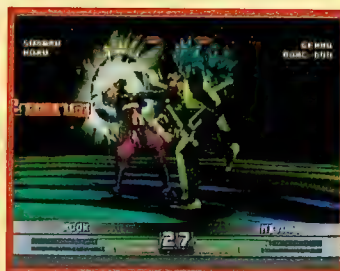
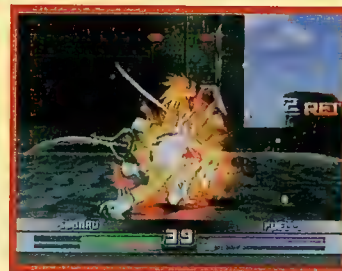
C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835
 © KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd.

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. © ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED. GAME BOY COLOR © ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.



made in japan

El primer TOSHINDEN, aparecido junto a **PLAYSTATION**, significó una auténtica revolución en el mercado doméstico gracias a su innovador *engine* gráfico y sus efectos nunca vistos. En esta ocasión, la gente de TAM-SOFT ha realizado un título tan pobre, que hasta el primer BATTLE ARENA TOSHINDEN lo supera con creces.



Lo mejor del juego son, junto a algunas secuencias de ciertos supers, las imágenes de introducción al estilo anime. Eso sí, el que descubra su sentido, que nos lo diga.

TOSHINDEN SUBARU

PlayStation

En lugar de la típica frase «segundas partes nunca fueron buenas», en esta ocasión deberíamos referirnos a las cuartas partes, ya que **TOSHINDEN SUBARU** es, sin duda alguna, el título más cutre y peor programado de toda la saga de TAKARA. La relación de **TOSHINDEN SUBARU** con anteriores títulos de la saga reside tan sólo en su nombre y en la aparición de Eiji, ya que su calidad general no tiene ni punto de comparación. Tanto el apartado gráfico como la jugabilidad se encuentran muy por debajo de la media, salvándose tan sólo una opción llamada *Mini-Game*, cuyo contenido resulta obvio. La jugabilidad, apartado esencial en este tipo de juegos, es lenta, confusa y pobre, y lo único que vale la pena es su resultón sistema de *chain combos*. La animación de los personajes ha sido creada «a mano» (sin ningún tipo de *motion capture*), al igual que en juegos como VF3, pero os puedo asegurar que la de **TOSHINDEN SUBARU** no es ni la mitad de buena. Los luchadores se mueven bruscamente y el *frame rate* general no sobrepasa los 30 frames por segundo. Es una auténtica lástima que una saga como **BATTLE ARENA TOSHINDEN** se vea empañada con un título de estas características.

DOC



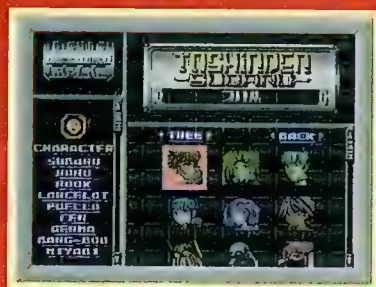
SUPER Information

FORMATO CD-ROM

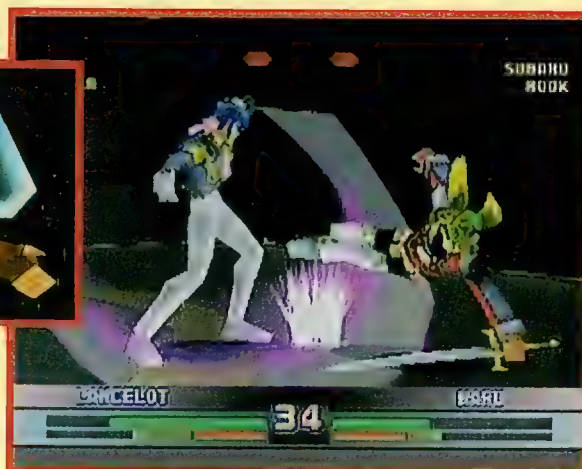
PRODUCTORA TAKARA

PROGRAMADORA TAMSOFT

Database. Una de las pocas alegrías que nos da este **TOSHINDEN SUBARU** es un modo llamado *Data Base*. En él podremos navegar como si de una página web se tratase, observando cualquier tipo de ilustración o boceto de los luchadores, las voces digitalizadas, las músicas e incluso ver algunos trajes o personajes que no se han llegado a incluir en la versión final del juego. Menos mal que, después de todo lo dicho anteriormente sobre la medicrodidad del juego de TAKARA hemos encontrado algún apartado medianamente bueno.



Las escenas cinemáticas que podremos ver entre los combates, están creadas a base de polígonos de un modo más que pasable.



***"La mejor aventura
de espionaje llega a Playstation"***

HOBBY CONSOLAS

***"El objetivo ha sido
cumplido con creces"***

SUPER JUEGOS



**TRADUCIDO Y DOBLADO
ÍNTegramENTE
AL CASTELLANO**

MISSION: IMPOSIBLE

MISSION: IMPOSIBLE

POR FIN EN PLAYSTATION

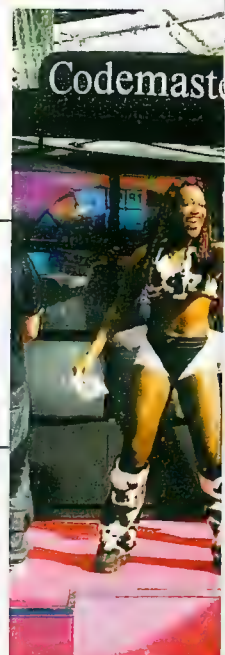
PREPÁRATE PARA LA MISIÓN DE TU VIDA.

Tu misión, si la aceptas, será guiar a tu equipo en 5 espectaculares misiones, incluyendo más de 20 niveles de juego. Como siempre, si tú o algún miembro de tu equipo es capturado o eliminado, el Ministro negará todo conocimiento de vuestras acciones.





Aunque parezca la presentación de los uniformes del Real Madrid para la Champions League, ellas no son ni Seedorf ni Savio.



HORIZONTES CO

De LUCAR huye pero para R. DREAMER ya es demasiado tarde. No hace falta decir lo que entiende una mascota de éstas por «entrar al trapo».



Por coincidencia de fechas, este ECTS '99 parecía diseñado especialmente para ser el escaparate ideal del lanzamiento en Europa de Dreamcast. Así fue, pero estaba tan cantado que SONY no dudó en sumarse a la fiesta con una poderosa contraofensiva informativa sobre las bondades de la futura PS2. NINTENDO, la tercera dama en discordia, no estaba por la labor de empezar a bailar datos

sobre **DOLPHIN** y centró su estrategia en lo que tiene y un poco en lo que tendrá su nueva portátil **Game Boy Advanced**. Todas estas cosas estaban de boca en boca cuando por los pasillos del Olimpia empezó a escucharse un fuerte rumor. El asunto de conversación, ¡oh gran sorpresa!, no iba sobre la batalla de las consolas. De lo que todos hablaban era de que el mejor juego de la feria era otra vez de KONAMI: el impecable ISS PRO EVOLUTION.

ERCANOS •

POA DE LUCAR & R. DREAMER

ects 99

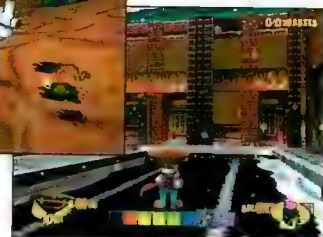


D R E A M C A S T

PROXIMOS LANZAMIENTOS

- SOUL CALIBUR
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- FURBALLS
- SPEED DEVILS
- MONACO GRAND PRIX
- INCOMING
- BUGGY HEAT
- STREET FIGHTER ZERO 3
- TOY COMMANDER
- THE HOUSE OF THE DEAD
- METROPOLIS STREET RACER
- UEFA STRIKER
- VIRTUA FIGHTER 3 TB
- COOL BOARDERS BURAAN!
- EXPENDABLE
- DYNAMITE COP
- ZOMBIE REVENGE
- RED DOG
- BLUE STINGER
- POWER STONE
- NBA 2K
- ECCO THE DOLPHIN DDTF
- SUZUKI ALSTARE RACING

Esta feria londinense estaba marcada en rojo y mayúsculas en el calendario de SEGA. Como todos sabéis, Septiembre era el mes señalado para el lanzamiento de **DREAMCAST** a nivel mundial, y esta reunión del sector era el escaparate ideal para su presentación oficial de sus primeros juegos. Aunque no contó con un *stand* propio en el recinto ferial, SEGA organizó una impresionante fiesta-rueda de prensa en la que pudimos escuchar a los máximos responsables de la compañía en **Japón y Europa**, y ver algunos de los alucinantes anuncios de su próxima y descomunal campaña publicitaria. Las previsiones de ventas de **DREAMCAST**, según los mandatarios de SEGA, son tremendamente prometedoras y hablan de más 300.000 consolas vendidas en estas navidades. El tema de **Internet**, que tantos quebraderos de cabeza estaba dando en algunos países, está completamente solucionado, y en **España** estará en manos de la multinacional británica BT. Cambiando de tercio, aunque nadie pudo decirnos el nombre del juego, en el vídeo de próximos lanzamientos vimos el juego de tenis más impresionante jamás visto para consola.



FURBALLS

PRODUCED BY: ACCLAIM PROGRAMMED BY: BIZZARRE CREATIONS

Para nosotros fue una de las grandes sorpresas de este **ECTS'99**. Se trata de una curiosa aventura en 3D en la que se mezclan diferentes elementos de plataformas con la acción, los puzzles y la búsqueda de objetos. Los personajes parecen sacados directamente de una serie de dibujos animados y la calidad gráfica es absolutamente extraordinaria. Lo veremos ya en el 2000.



SOUL CALIBUR

PRODUCTOR: NAMCO PROGRAMADOR: NAMCO

Nadie le discute a este juego de lucha el trono de lo que será la primera oleada de lanzamientos. NAMCO se supera a sí misma y nos ofrece toda una demostración ejemplar de lo mucho que puede ofrecer la nueva consola de SEGA. Perfecto en el apartado técnico, espectacular como ningún otro juego de lucha, con una jugabilidad apasionante y todos los modos de juego que los aficionados al género podían desear. Una obra maestra y el modelo a seguir para el resto.





RAYMAN 2

PRODUCTOR: UBI SOFT PROGRAMADOR: UBI SOFT

El pequeño gran héroe de la compañía francesa entrará con inmejorable pie en **DREAMCAST**. En la nueva versión de este gran juego de plataformas se ha apostado por las 3D y el resultado es tan impresionante que esta entrega es igual o un pelín superior a la excepcional de ordenador. Este juego ha sido desarrollado con la misma tecnología empleada para realizar la serie de TV.



CROC 2

PRODUCTOR: ELECTRONIC ARTS PROGRAMADOR: FOX INTERACTIVE

ELECTRONIC ARTS fue otra de las compañías que optó por situar sus cuarteles fuera del recinto ferial, y para poder ver un avance de los que será este CROC 2 tuvimos que desplazarnos hasta un miniset de FOX montado en un hotel. El paseo mereció la pena. El juego de plataformas del dragoncito para **DREAMCAST** será una auténtica preciosidad y todo un ejemplo de jugabilidad.



MDK 2

PRODUCTOR: VIRGIN PROGRAMADOR: SHINY ENTERTAINMENT

Hace tiempo que esperábamos la continuación de esta peculiarísima aventura ideada por ese monstruo llamado **Dave Perry**, y la verdad es que ya se puede asegurar que el tiempo dedicado en su programación ha estado muy bien empleado. Divertido, asombroso, original como pocos y con unas dosis de acción sólo superadas por el mítico CONTRA, MDK 2 traerá mucha cola.



MARVEL VS CAPCOM

PRODUCTOR: VIRGIN PROGRAMADOR: CAPCOM

Como los aficionados a los beat'em-up en 2D sabrán ya, es el último título aparecido en recreativa de la serie Versus de CAPCOM, y enfrenta a los más famosos luchadores de la compañía frente a los superhéroes de MARVEL. Conversión absolutamente fiel, con ella podremos disfrutar en casa de esas impresionantes magias que tanto nos asombraron en su momento.





SHADOWMAN

PRODUCTOR: RECLAIM PROGRAMADOR: RECLAIM STUDIOS

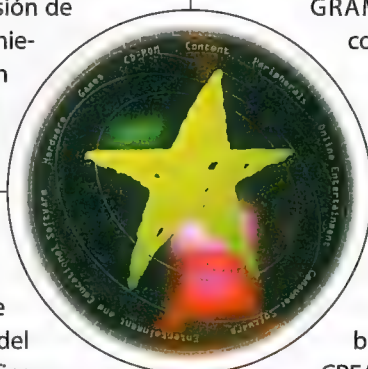
Los mentores de ACCLAIM aseguran que esta versión para **DREAMCAST** es la más completa y espectacular de todas. Tengan o no razón, lo cierto es que esta conversión de esta apasionante aventura nos dejará temblando de miedo con su macabro argumento y su tétrica puesta en escena. Si no hay cambios, **SHADOWMAN** para **DREAMCAST** llegará traducido y doblado al castellano.



UEFA STRIKER

PRODUCTOR: INFOGRAMES PROGRAMADOR: RAGE

La primera gran cita con el mundo del balompié en **DREAMCAST** la tendremos con este **UEFA STRIKER** de INFOGRAMES y RAGE. Los programadores británicos han conseguido aunar en este título una calidad gráfica superior a la del **FIFA 99** de ordenador y la jugabilidad de los grandes juegos de fútbol de **PSX**. La animación de los jugadores es la más real que hemos visto nunca.



EVOLUTION

PRODUCTOR: UBI SOFT PROGRAMADOR: CSP

A pesar de tener aún sus textos en japonés, este **RPG** en 3D fue uno de los que más llamó la atención de los visitantes del stand de UBI SOFT. Los impresionantes entornos gráficos y el atractivo diseño de sus enormes personajes cautivaron al personal tanto como sus salvajes combates. **THE ELF** cree que podría ser la gran sorpresa en este género en el primer año de **DREAMCAST**.



METROPOLIS STREET RACER

PRODUCTOR: SEGA PROGRAMADOR: BIZARRE CREATIONS

Si ni el mismísimo **SEGA RALLY 2** haya podido hacerle sombra, este extraordinario juego de los británicos BIZARRE CREATIONS tiene todas las papeletas de convertirse el monarca del género automovilístico en **DREAMCAST**. Los coches más espectaculares del mundo, una belleza gráfica absolutamente excepcional y una jugabilidad de lujo son sólo algunas de sus bazas.



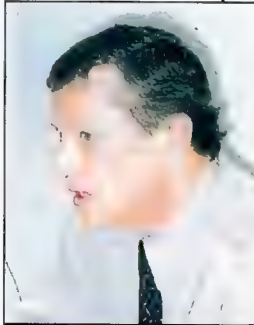


PLAYSTATION

PROXIMOS LANZAMIENTOS

- ISS PRO EVOLUTION
- TRACK & FIELD 2
- METAL GEAR SOLID VR MISSIONS
- GRAN TURISMO 2
- WIP3OUT
- CRASH TEAM RACING
- FINAL FANTASY VIII
- ACE COMBAT 3
- TOMB RAIDER 4
- FIGHTING FORCE 2
- RAYMAN 2
- COLLIN MCRAE 2
- STAR OCEAN
- THIS IS FOOTBALL
- UEFA STRIKER
- MISSION IMPOSSIBLE
- SOUTHPARK RALLY
- ARMORINES
- GTA 2
- RAINBOW SIX
- GRANDIA
- ARMY MEN SARGE'S HEROES
- WORMS PINBALL
- DINOCRISIS

Como ya ocurriera en la pasada edición, SONY y **PLAYSTATION** presentaron el mejor *stand* de toda la feria... y uno de los más calurosos (sólo superado por el tórrido rincón de VIRGIN). Varias decenas de expositores con juegos, una sala circular repleta de monitores con imágenes de **PS2**, un montón de pantallas de vídeo con el anuncio de la peculiar chica y tanta gente como podáis imaginar, hacían de este recinto uno de los más atómicos del **ECTS'99**. Grandes



Chris Deering, en la foto, se mostró realmente entusiasmado por la marcha de PLAYSTATION y la perspectiva de futuro que abre PS2.

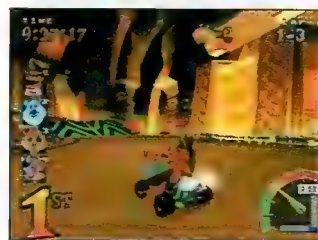
juegos para **PLAYSTATION** y grandes planes para **PS2** podrían resumir lo que allí vimos y sentimos. **Chris Deering**

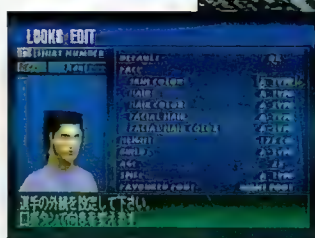
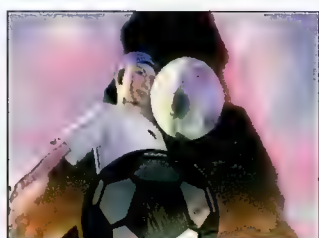
nos concedió una interesante entrevista en la que pudimos conocer algunos detalles sobre lo que será **PS2**. Por falta de espacio, y al presentarse **PS2** en **España** hace pocos días, no hemos querido repetir aquí lo mismo que habéis visto en nuestras noticias.

CRASH TEAM RACING

PRODUCTOR: SCE PROGRAMADOR: SCEA

Sus programadores estaban presentes en el *stand* y con ellos pudimos constatar que este título sí que es el **MARIO KART** de **PLAYSTATION**. Diversión total, acción frenética, velocidad desenfrenada y unos gráficos de lujo lo convierten en uno de los más atractivos y recomendables de cara a estas navidades. Su simpatía y calidad son capaces de hacer frente al gran GT2.

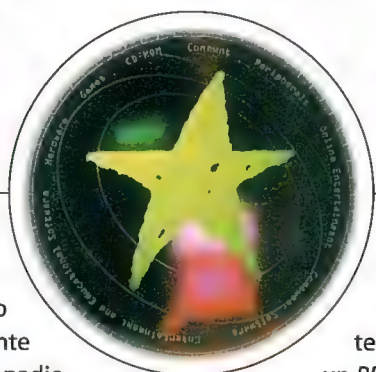




ISS PRO EVOLUTION

PRODUCTOR: KONAMI PROGRAMADOR: KCET

La nueva secuela de fútbol de KONAMI arrasó en esta feria y fue elegida mejor juego del ECTS '99... y eso a pesar que sólo estaba presente en unos pocos expositores. Es el mejor juego de fútbol que hemos visto en nuestra vida e incluye muchas de las cosas que todos los aficionados estábamos reclamando. Nuevo editor de jugadores y tácticas, todas las selecciones y los principales equipos del continente, fichajes, nuevas copas y torneos, mejores animaciones y mil cosas más. Genial.

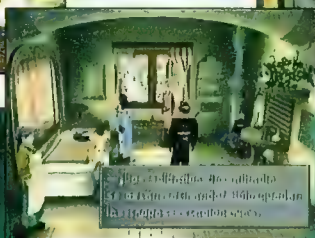


FINAL FANTASY VIII

PRODUCTOR: SONY PROGRAMADOR: SQUARE SOFT

Uno de los juegos más vendidos de la historia del videojuego vuelve a la carga con una secuela aún más impresionante que la primera para PSX. La espectacular era enorme y nadie

salió defraudado. Según nos ha comentado THE ELF el juego es una auténtica obra de arte, la historia es de fábula y con unas dimensiones mastodónticas y tendrá la mejor traducción al castellano que ha tenido un RPG en nuestro país. Esta Navidad estaremos en casa.





TRACK & FIELD 2

PRODUCTOR: KONAMI PROGRAMADOR: KCET

Aunque un tanto eclipsado por ISS Pro EVOLUTION, lo cierto es que la segunda parte de TRACK & FIELD está tan bien hecha que sería injusto no incluirla entre lo más destacado de la feria. Si os gustó la primera parte, TRACK & FIELD 2 os volverá absolutamente locos, ya que cuenta con mejores gráficos, mejores animaciones y toda la jugabilidad tradicional en esta saga olímpica.



TOMB RAIDER 4

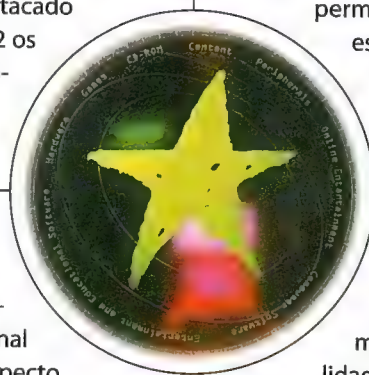
PRODUCTOR: PROEIN PROGRAMADOR: EIDOS

En un stand decorado como la mansión de Lara, EIDOS mostró lo mucho y nuevo que traerá TOMB RAIDER 4. Aunque permanecen casi todos los elementos que encumbraron a esta saga, la cuarta entrega nos mostrará una Lara distinta en su diseño y una mejora notable en todo lo que se refiere al entorno gráfico. Los programadores dicen que encontraremos muchas novedades más.

FIGHTING FORCE 2

PRODUCTOR: PROEIN PROGRAMADOR: EIDOS

Otro de los títulos que nos ofreció una grata impresión. Los drásticos cambios de imagen, con el paso al mundo poligonal de sus personajes, han dado a FIGHTING FORCE 2 un aspecto mucho más contundente y espectacular sin que esta novedad afecte a su gigantesca jugabilidad. Acción total, golpes a tutiplén y mayores dimensiones que en la primera parte de este arcade.



RAYMAN 2

PRODUCTOR: UBI SOFT PROGRAMADOR: UBI SOFT

Aunque se ha hecho esperar demasiado, la segunda parte del mejor juego de plataformas de UBI SOFT posee tanta calidad que muchos pensarán que ha valido la pena la espera. El juego de plataformas se pasa a las 3D y se convierte en una de las aventuras más brillantes y preciosistas de los últimos tiempos. A pesar de la fuerte competencia no dudamos que RAYMAN 2 arrasará.





COLLIN MCRÆ 2

PRODUCTOR: PROGIN PROGRAMADOR: CODEMASTERS

A pesar de que aún queda bastante para poder ver la versión final, COLLIN MCRÆ 2 tiene tan buena pinta que ninguno de los presentes dudamos que esta nueva entrega volará hasta el trono de esta disciplina deportiva dentro del mundo del motor. Importantes mejoras gráficas que afectan sobre todo a los coches, nuevos modos de juego, control excelente y la emoción de siempre.



GRAN TURISMO 2

PRODUCTOR: SONY PROGRAMADOR: POLYPHONY DIGITAL

Aunque cueste creerlo, GRAN TURISMO 2 superará en mucho a su antecesor. Para poder creerlo sólo hay que echar un simple vistazo a los coches y a los escenarios, pero si cogéis un mando esa impresión se verá confirmada de una manera absolutamente indiscutible. Para echar una partida había que hacer tanta cola como para hacerse con unas entradas de la final de la Champions League.

THIS IS FOOTBALL

PRODUCTOR: SONY PROGRAMADOR: SCE

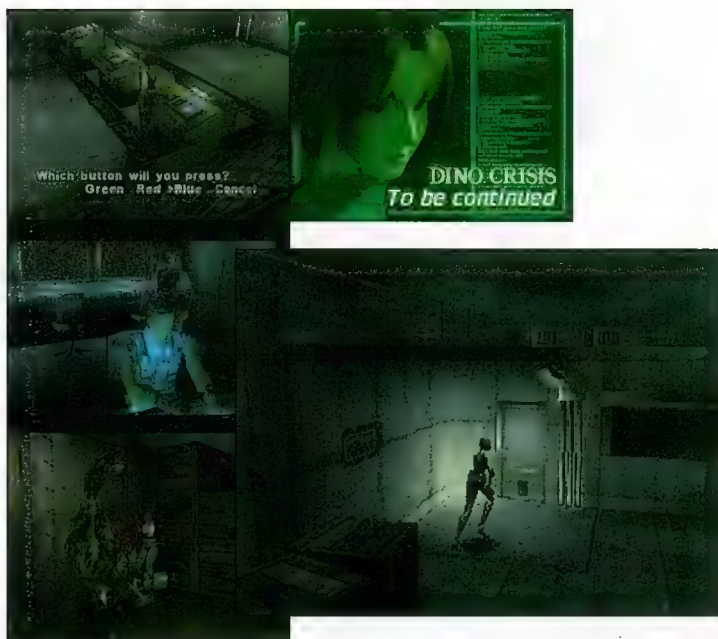
La sorpresiva irrupción de ISS PRO EVOLUTION le quita algo de protagonismo a este excelente juego de fútbol, pero que nadie le descarte porque tiene mucho que ofrecer a los amantes de este deporte. Gráficos de lujo, animación brillante en los jugadores, equipos reales y excelentes maneras futbolísticas pueden convertirle en una alternativa realmente interesante.



DINO CRISIS

PRODUCTOR: VIBROIN INTERACTIVE PROGRAMADOR: CAPCOM

Cuando todo el mundo esperaba una nueva secuela de la saga RESIDENT EVIL, CAPCOM nos sorprendió con este antológico DINO CRISIS en el que la compañía japonesa hizo algo más que cambiar a los zombies por saurios. Emocionante, salvaje, gigantesco y con una calidad gráfica aún más alucinante que RE, este sensacional juego llegará a España con sus textos en castellano.



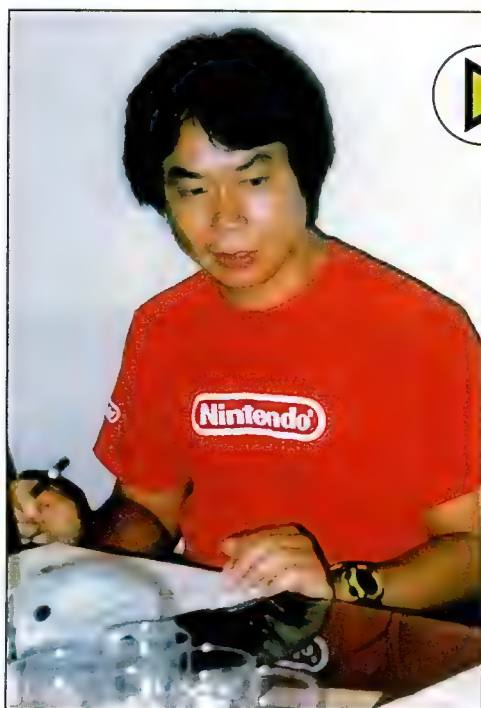


NINTENDO 64

PROXIMOS LANZAMIENTOS

- PERFECT DARK
- JET FORCE GEMINI
- DONKEY KONG 64
- ARMORINES
- TUROK RAGE WARS
- ISS PRO MILLENIUM
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- RAYMAN 2
- RIDGE RACER 64
- EARTHWORM JIM 3D
- ROADSTERS
- XENA THE WARRIOR PRINCESS
- CASTLEVANIA 2
- NBA PRO 99
- NHL 99
- WORMS ARMAGEDDON
- TAZ EXPRESS
- NBA JAM 2000
- NFL QUARTERBACK CLUB 2000
- SOUTHPARK RALLY
- VIGILANTE 8 SECOND OFFENCE
- ROAD RASH 64
- TOP GEAR OVERDRIVE 2

Aunque un poco menos que en la edición anterior, NINTENDO también tuvo un gran protagonismo en este ECTS'99. En su céntrico stand, con unas dimensiones muy importantes y un diseño inteligente y funcional, era sencillo observar cuáles serán las principales apuestas de esta compañía para este año. PERFECT DARK, DONKEY KONG 64 y JET FORCE GEMINI por NINTENDO 64 y los dos POKÉMON para GAME BOY, serán las bazas a jugar por la compañía nipona entre estas navidades y los primeros meses del 2000. El momento más emotivo de nuestra visita al stand de NINTENDO fue nuestra entrevista con Shigeru Miyamoto, el padre de Mario y de genialidades como la saga ZELDA. A pesar de ser uno de los monstruos más grandes del firmamento del videojuego, este genio se nos mostró como una persona muy accesible, sencilla y alegre. La confirmación de que ya estaba trabajando en la segunda parte del ZELDA nos llenó de alegría (era algo que todos imaginábamos pero no había confirmación), pero luego nos llevamos la decepción de no poder ver un vídeo sobre esta secuela, al agotarse nuestro tiempo de la entrevista con el señor Miyamoto.



ENTREVISTA

SHIGERU MIYAMOTO/GENIO Y FIGURA

PREGUNTA: Mario ha pasado de las plataformas a conducir, jugar al golf e incluso pelear. ¿Con qué nos sorprenderá Mario en DOLPHIN?

RESPUESTA: (Risas). Aún no lo sé. No hay una idea definida sobre lo que será o hará Mario en la futura consola. DOLPHIN creará un nuevo concepto de juegos y Mario deberá adaptarse a esos planteamientos... pero intentando seguir siendo fiel a su filosofía.

P.: ¿Qué diferencias habrá entre programar para NINTENDO 64 y hacerlo para DOLPHIN?

R.: La principal es que se solucionarán los problemas de programación que plantea NINTENDO 64 en algunos apartados. DOLPHIN, gracias a su impresionante hardware, será una máquina mucho más fácil de programar.

P.: ¿Qué le parece DREAMCAST?

R.: Por ahora es la mejor consola en gráficos en 3D y es una máquina realmente potente. SEGA se ha acercado en muchos aspectos al mundo del PC y me parece una actitud inteligente y positiva.

P.: ¿En qué ha cambiado el mundo del videojuego en los últimos 15 años?

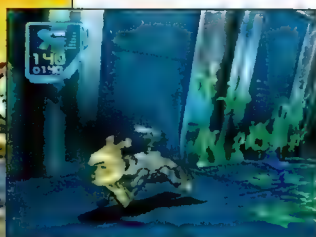
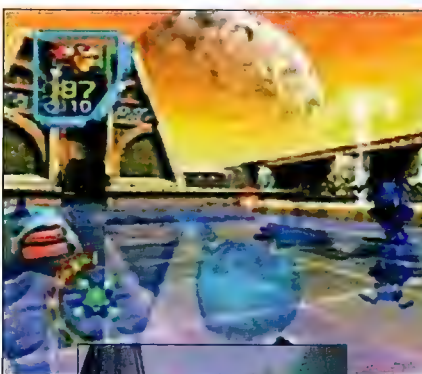
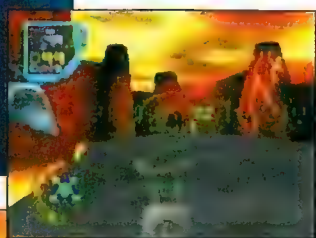
R.: Yo empecé hace veinte años y entonces pretendía lo mismo que hoy: ser novedoso y cambiar lo ya existente. Ese espíritu permanece, pero las actitudes de los jugadores han cambiado y en esa evolución parece que las 3D son las que mandan. Pensé que el usuario de hoy apreciaría más los clásicos, para mí aún con conceptos muy válidos, pero la gran mayoría parece decantarse por otra idea.



PERFECT DARK

PRODUCTOR: NINTENDO PROGRAMADOR: RARE

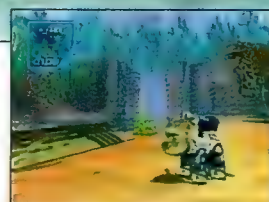
No importa cuánto tarde en llegar, cuando aterrice PERFECT DARK, éste será, sin ninguna duda, el bombazo del año. Por lo que pudimos constatar en esta feria, los genios de RARE se han vuelto a superar a sí mismos. A lo que ya conocíamos, hay que añadirle ahora el impresionante trabajo que han realizado en la opción para varios jugadores simultáneos.



JET FORCE GEMINI

PRODUCTOR: NINTENDO PROGRAMADOR: RARE

Los responsables de NINTENDO insisten en que no perdamos de vista este alucinante juego. Dicen que puede ser la gran sorpresa de año y la alternativa a PERFECT DARK. Calidad le sobra para ello.





DONKEY KONG 64

PRODUCTOR: NINTENDO PROGRAMADOR: RARE

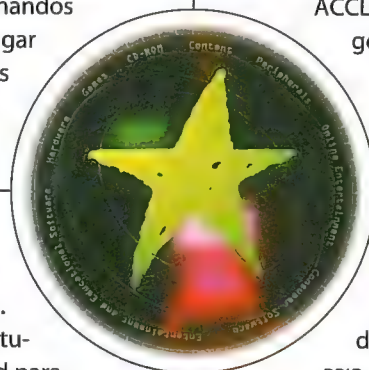
Tan divertido, emocionante y espectacular como las grandes versiones de **SNES** pero con una calidad gráfica a la altura de los mejores cartuchos de **NINTENDO 64**. Los mandos de los expositores de la feria ardían y las colas para jugar eran tan largas que se metían en otros stands. Para los amantes de esta colosal saga, una cita absolutamente inexcusable de cara a estas navidades del 99.



ARMORINES

PRODUCTOR: ACCLAIM PROGRAMADOR: ACCLAIM STUDIOS

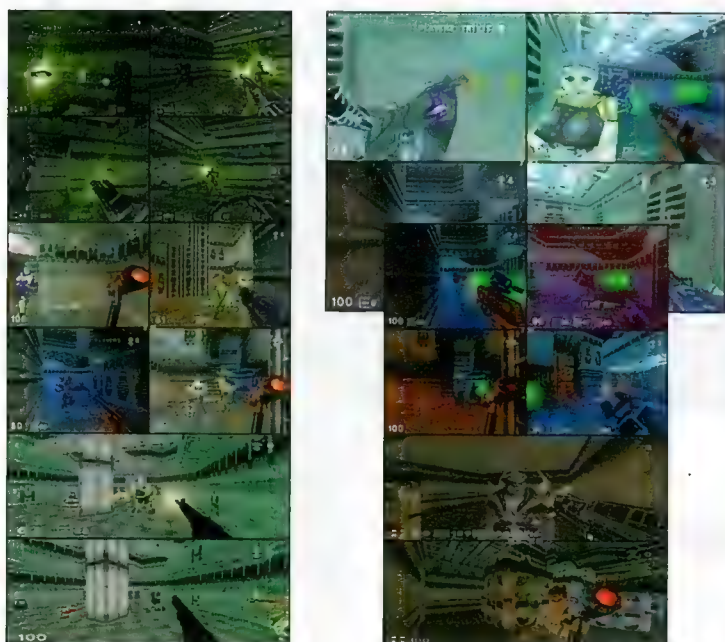
Tuvimos la oportunidad de verlo en vivo en las manos de sus programadores en nuestra visita a las oficinas de **ACCLAIM STUDIOS**. Una aventura bestial en la que el protagonismo se lo llevan la acción total a base de disparo y los alucinantes y terroríficos bichos que te complicarán la existencia. Este título también saldrá para **PLAYSTATION** y es posible que para **DREAMCAST**.



TUROK RAGE WARS

PRODUCTOR: ACCLAIM PROGRAMADOR: IOURNA

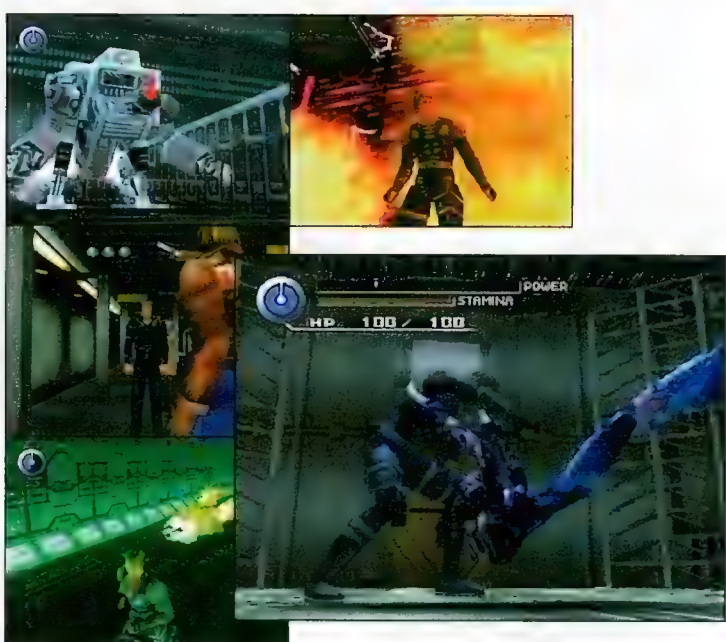
Uno de los títulos más originales, en cuanto a concepto de juego. Aunque se puede jugar como los otros **TUROK**, este cartucho ha sido enfocado, sobre todo, hacia su modalidad para varios jugadores simultáneos. El estilo el mismo que el de los *shoot'em-up* de **PC** que se juegan en red: escenarios de pequeñas dimensiones, con muchos caminos y acción constante y salvaje.



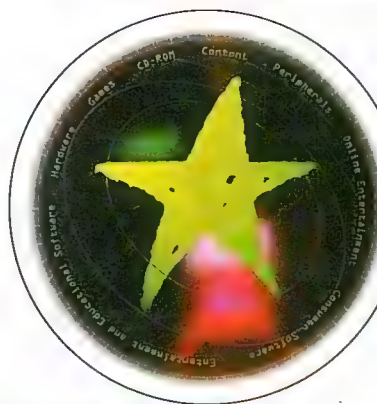
HYBRID HEAVEN

PRODUCTOR: KONAMI PROGRAMADOR: KCET

Siendo obra de **KONAMI** y teniendo un concepto de juego parecido al del aclamado **METAL GEAR SOLID** de **PLAYSTATION**, **HYBRID HEAVEN** tiene todas las papeletas para convertirse en todo un nuevo exitazo para la compañía nipona. Esta historia de experimentos científicos que acaban en mutaciones capaces de acabar con media humanidad, ya está punto para salir en nuestro país.



ects 99



GAME BOY COLOR



GAME BOY COLOR está siendo un auténtico éxito en todo el mundo, pero hay un par de bazas de NINTENDO que pueden convertir a la portátil en una auténtica locura colectiva. Ese par de ases son POKÉMON ROJO y POKÉMON AZUL, dos de las distintas versiones del juego que está arrasando a nivel mundial y que vuelve loco incluso al mismísimo **Shigeru Miyamoto**. Los responsables NINTENDO España están todo el día enganchados a esta versión mejorada y ampliada de aquel fenómeno *tamagotchi*. Para los que quieran algo más que una mascota virtual, **GAME BOY COLOR** tendrá en



los próximos meses un montón de novedades y con unos niveles de calidad que más de uno se pensará mucho el asalto a la futura **GAME BOY ADVANCED**. Sobre la futura portátil, lo único realmente novedoso que sabemos es que KONAMI está trabajando con NINTENDO para crear un periférico para jugar en red.



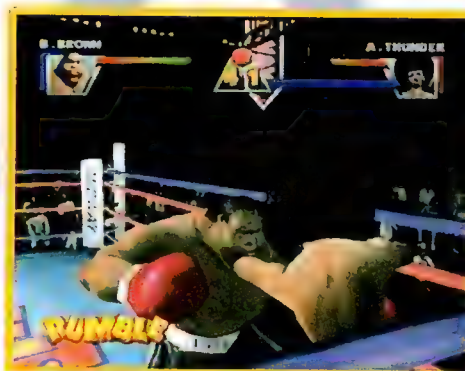
UBI SOFT sorprenderá con este impresionante juego de tenis. Y mucha atención a RAYMAN para GAME BOY COLOR.



DREAMCAST SUPER NUEVO

READY 2 RUMBLE

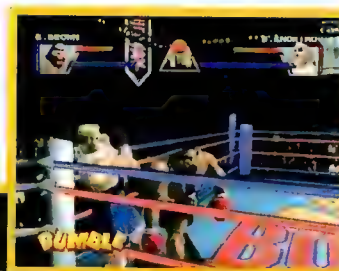
el boxeo debuta en DREAMCAST con un programa en el que sólo la animación de los grotescos personajes es toda una lección de lo que la nueva consola es capaz de hacer.



Los programadores de DREAMCAST están tocando todos los géneros deportivos en la puesta en escena de la consola de SEGA. En esta ocasión ha llegado el turno al boxeo, un deporte que no ha superado la media docena de títulos para PLAYSTA-

tion y que ni siquiera ha llegado a estrenarse en NINTENDO 64. Esta circunstancia es una prueba más de que el objetivo es lograr un

amplio y variado catálogo de programas, siguiendo la línea marcada por su rival de SONY. Sin embargo, no se trata de un simple



Otro de los aspectos que recogido por los programadores es la presentación que precede a los combates. Los comentarios también deben destacarse.

juego para cubrir la disciplina del boxeo, ya que READY 2 RUMBLE supone un auténtico espectáculo. Aunque la beta a la que nos dado acceso INFOGRAMES no cuenta con intro ni ofrece ningún tipo de opción, ver a los luchadores sobre el cuadrilátero es una auténtica delicia. Lo más llamativo son los

diferentes personajes recogidos, en los que se reflejan todas las virtudes y defectos de los diferentes estereotipos a los que los púgiles nos tienen acostumbrados. Así, se puede disfrutar de un auténtico gorila como Boris Knoximov (que une al físico de DE LUCAR la nula inteligencia de THE SCOPE), hasta al eléctrico Afro Thun-



ficha técnica

FORMATO • GD ROM

GENERO • DEPORTIVO

COMPAÑIA • INFOGRAMES

PROGRAMADOR • MIDWAY

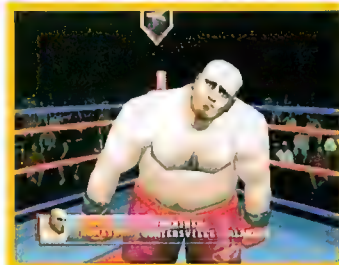
PAIS • EE.UU.



IBLE

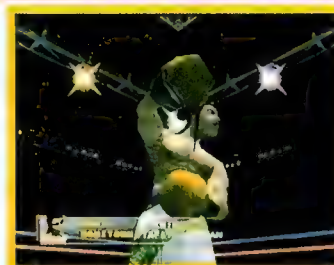
Todos al suelo

La suavidad de movimientos y la rapidez hacen que los combates se conviertan en todo un espectáculo sobre el ring. Cada uno de los púgiles tiene una amplia variedad de golpes con los que minar la resistencia de los rivales. Cada vez que uno de sus golpes alcanza de una forma clara a su contrincante, aparece una de las letras de la palabra «rumble». Cuando la citada palabra está completa será posible ejecutar un golpe especial que enviará al contrincante a la lona.



LUCHADORES DE LUJO

Uno de los grandes aciertos del compacto es la selección de luchadores incluidos. Sus peculiares aspectos físicos se encuentran relacionados tanto con la agilidad y resistencia ante los golpes de los rivales, como con la potencia en los golpes propios. Los atuendos tampoco tienen desperdicio.



La animación facial de los púgiles es impresionante. Además, permite observar las zonas de la cara que han recibido un mayor castigo.



der (en el que se reencarnan los sueños capilares de **THE ELF**). Sus suaves movimientos y la variedad de golpes permiten que los combates se conviertan en una auténtica delicia. Estas características no son nuevas en los diferentes títulos creados alrededor del mundo del boxeo, pero sí lo es la animación facial con la que se

ha dotado a los púgiles. Así, los gestos constituyen una lección, dando muestras del estado mental y físico en cada momento. Si los programadores introducen un mínimo de opciones, estamos seguros de que el programa de MIDWAY dará mucho que hablar, y sobre todo bueno, en fechas próximas.

CHIP & CE

DREAMCAST SUPER NUEVO

F1 WORLD GRAND PRIX

Tras el éxito logrado en **NINTENDO 64**, VIDEO SYSTEM se lanza a la nueva consola de SEGA con la conversión de **F1 WORLD GRAND PRIX**, convirtiendo a la **Fórmula Uno** en la primera disciplina deportiva en contar con dos simuladores. La aparición de este

programa junto a **MONACO GRAND PRIX** en el primer lote de títulos que aparecerán para **DREAMCAST**, pone de manifiesto el tirón popular de la **Fórmula Uno**. Después de que las dos entregas de **F1 WORLD GRAND**

PRIX asombraran a propios y extraños en su paso por **NINTENDO 64**, VIDEO SYSTEM asume el reto de convertir este título para **DREAMCAST**. La estética lograda por los programadores es muy similar a la que muestran los cartuchos de **NINTENDO 64**. Así, ante aspectos

como la presentación de los circuitos, parece que estamos ante el programa original. El comportamiento de los coches sobre los circuitos también presenta muchas similitudes, aunque se han mejorado los elementos que rodean los circuitos. En cuanto a las op-

ciones, se recogen todas las habituales, destacando la inclusión de escuderías y pilotos reales. A pesar de que los datos están basados en los de la temporada anterior, no cabe duda de que recoger a los grandes ídolos

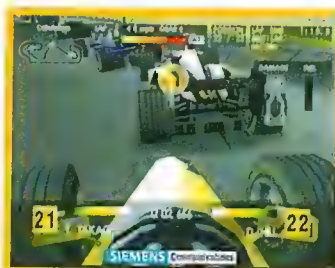
de la afición supone una importante ventaja sobre los pilotos y escuderías ficticias de **MONACO GRAND PRIX**. De todas formas da la impresión de que el programa desaprovecha clamorosamente la capacidad del nuevo soporte de SEGA.

CHIP & CE

después de ser objeto de dos versiones para **NINTENDO 64**, **F1 WORLD GRAND PRIX** da el salto a la nueva consola de SEGA. Si a esta circunstancia le unimos el lanzamiento de **MONACO GRAND PRIX**, no puede negarse que los aficionados a la **Fórmula Uno** están de suerte. Además, estamos ante la primera disciplina deportiva en contar con dos títulos para **DREAMCAST**.



Gráficamente las posibilidades de la consola de SEGA se dejan notar en una mejor definición de los elementos que rodean los diferentes circuitos.



Las diferentes cámaras incluidas ofrecen perspectivas para el gusto de cualquier usuario.



f i c h a t é c n i c a

FORMATO • CD ROM
GENERO • CONDUCCION
COMPAÑIA • SEGA
PROGRAMADOR • VIDEO SYSTEM
PAIS • JAPON

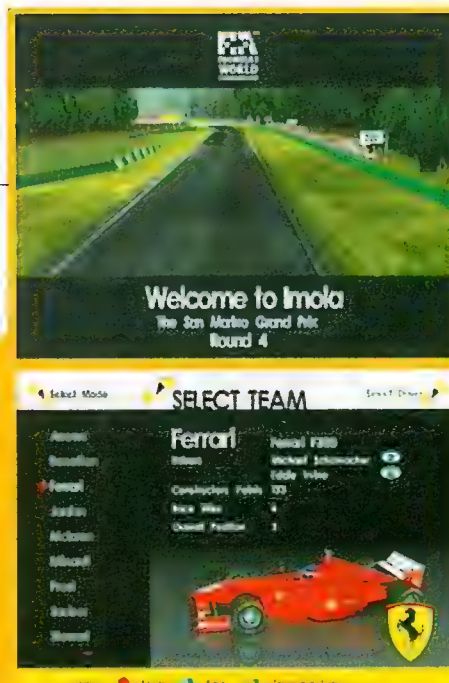


AND PRIX



Licencia oficial

La aparición de la primera versión de **F1 WORLD GRAND PRIX** para **NINTENDO 64** supuso una auténtica revolución dentro de lo que hasta entonces había podido verse en una consola dentro de la Fórmula uno. Este año, a la aparición de la segunda parte, se une la conversión para **DREAMCAST**. En el nuevo programa no puede negarse la calidad técnica, ofreciendo algunas imágenes espectaculares. La competencia con **MONACO GP** puede ser tremenda, aunque el programa de **VIDEO SYSTEM** cuenta con la ventaja de la licencia oficial.



LOS MEJORES JUEGOS DE ACCION Y AVENTURA



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835
© KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd.

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.



INCOMING



pacidades gráficas de **DREAMCAST**. Acción constante a base de disparos, con enemigos que no dejan de aparecer por todos lados y una enorme cantidad de vehículos con libertad casi absoluta de movimientos, son las bases para mantenernos pegados a la pantalla con su enorme jugabilidad. En el modo historia, todas esas acciones se mezclan con otras misiones en las que deberemos operar obligatoriamente con unos determinados vehículos. En el modo *arcade* todo es más sencillo y nuestra actividad se limitará a disparar sin parar e intentar pasar niveles de la misma manera que lo haríamos en un *SPACE INVADERS*. Aunque pueda parecer una simplificación excesiva, es igual pero en tres dimensiones, con unos gráficos mucho más espectaculares, la posibilidad de movernos libremente por el espacio y con una opción multijugador.

DE LUCAR



RAGE es una de las compañías europeas con más experiencia a sus espaldas. Nos alegra ver que estos veteranos británicos siguen en la brecha y apostando fuerte por las nuevas consolas.

INCOMING es su último trabajo. un gran espectáculo para los amantes de los shoot'em-up sin un segundo de tregua.



Con la firme voluntad de no repetir errores pasados, **SEGA** ha planificado la lista de lanzamientos de **DREAMCAST** para ofrecer a sus usuarios, desde el principio, una oferta tan amplia en títulos como variada en géneros. El juego que nos ocupa, **INCOMING**, es un buen ejemplo para demostrar que **SEGA** no dejará un sólo palo sin tocar en la lista de los primeros meses. Creado por los británicos **RAGE**,

INCOMING es el clásico shoot'em-up con naves de los de toda la vida, pero con la apariencia y las maneras que otorgan las extraordinarias ca-



Dos Jugadores

Al principio pensábamos que era el típico *Versus* pero, en realidad, se trata de un modo cooperación contra varios cientos de enemigos.



Aunque por el aspecto nadie podría pensarlo, el juego tiene la misma mecánica y trazas de los clásicos matamarcianos de toda la vida. Disparar y disparar.

ficha técnica

FORMATO • GD ROM
GENERO • SHOOT'EM-UP
COMPAÑIA • RAGE
PROGRAMADOR • RAGE
PAIS • GRAN BRETAÑA





¡14.990* PTS.!

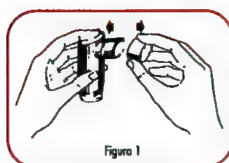


Figura 1

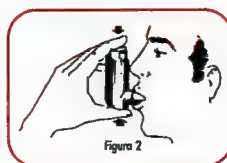


Figura 2

ATENCIÓN:
Este precio puede causar insuficiencia respiratoria.



Consola Nintendo 64 + Mando de Control.



www.nintendo.es

DREAMCAST SUPER NUEVO

SUZUKI ALST

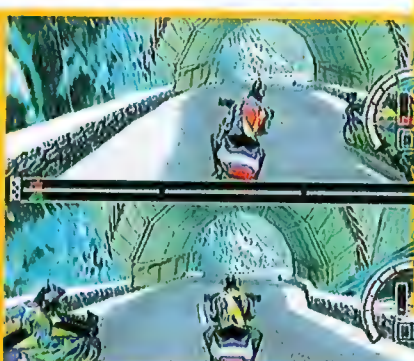
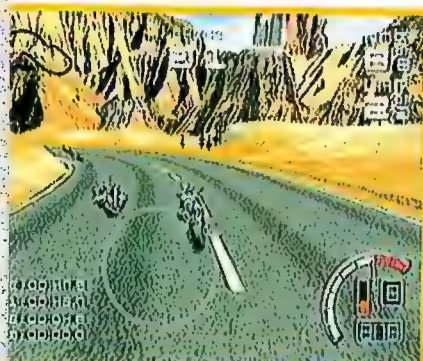
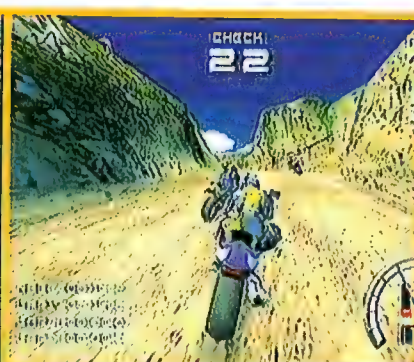
Hace unos cuantos meses recogimos en la sección **A PIE DE PISTA** un programa de motociclismo para **DREAMCAST** denominado **REDLINE RACER**. Este juego, cuyo mayor ali-ciente era ser el primer contacto del motociclismo con la nueva consola de SEGA, presentaba un magnífico entorno pero una enorme serie de deficiencias técnicas. El sa-bor de boca dejado fue bastante pobre, has-ta el punto de que cuando se anunció su lanzamiento en el mercado europeo, con el título **SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING**, pensa-mos que se trataba de un simple lavado de imagen. Sin embargo, al tomar los mandos de **DREAMCAST**, las sensaciones dejadas por la versión japonesa habían sufrido un cambio radical, sobre todo en la animación de las motocicletas. Así, la inexistente suspensión ha sido sustituida por un magnífico sistema de amortiguadores, que reproducen fiel-

el mundo del motociclismo
va ha ser uno de los prime-
ros en cruzar la línea de
salida de **DREAMCAST** con la
versión eu-
ropea de
**REDLINE RA-
CER**. Las
modifica-
ciones rea-
lizadas
mejoran
considerablemente el juego,
superando con creces a
su antecesor.

mente las evoluciones de estos vehículos de dos ruedas. Además, los pilotos han dejado de estar más rígidos que el palo de una es-coba para moverse encima de las motos en función de la inclinación de éstas. Si a todo ello le unimos una suavidad de movimien-

tos realmente espectacular y el magnífico entorno del que ya disponía la ver-sión nipona, nos encon-tramos ante un impresionante simulador de motociclismo. Los pro-gramadores han buscado dar al programa un enfo-que totalmente *arcade*, y

aunque es posible modificar algunas carac-terísticas de las motos, el desarrollo de las pruebas no deja la menor duda de que **CRITERION STUDIOS** ha logrado su objetivo. Las motocicletas son capaces de realizar saltos de vértigo sin sufrir ningún tipo de desper-



VARIOS JUGADORES

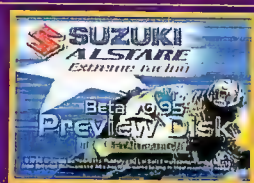
El modo *Versus* ofrece la po-sibilidad de que dos jugado-res participen de forma simultánea en una misma carrera.

fecto, dentro de unos circuitos en los que la limitación de tiempos intermedios y las exi-gencias de los circuitos ponen en muchas dificultades a los usuarios. En definitiva, se trata de una magnífica piedra de toque en la que han sido providenciales las modificacio-nes realizadas para la versión europea. Sin ellas, el programa no sería la sombra de lo que parece que va a ser.

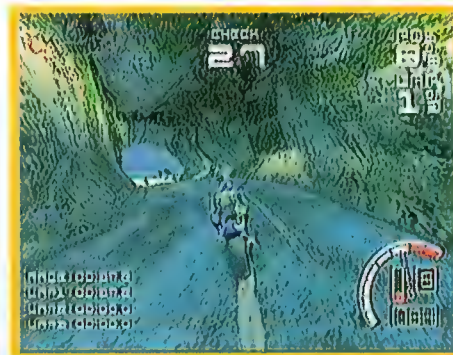
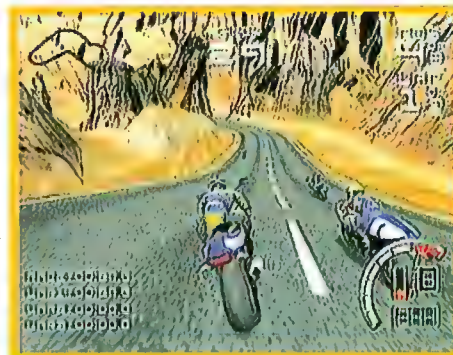
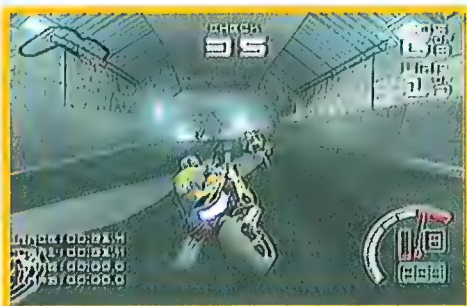
CHIP & CE

ficha técnica

FORMATO • GD ROM
GENERO • CONDUCCION
COMPAÑIA • UBI SOFT
PROGRAMADOR • CRITERION S.
PAIS • FRANCIA

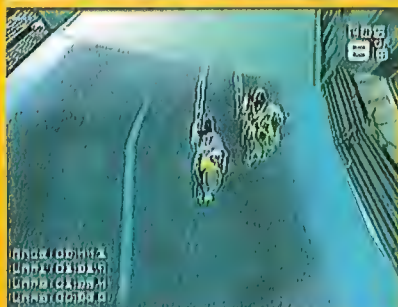


ARE EXTREME

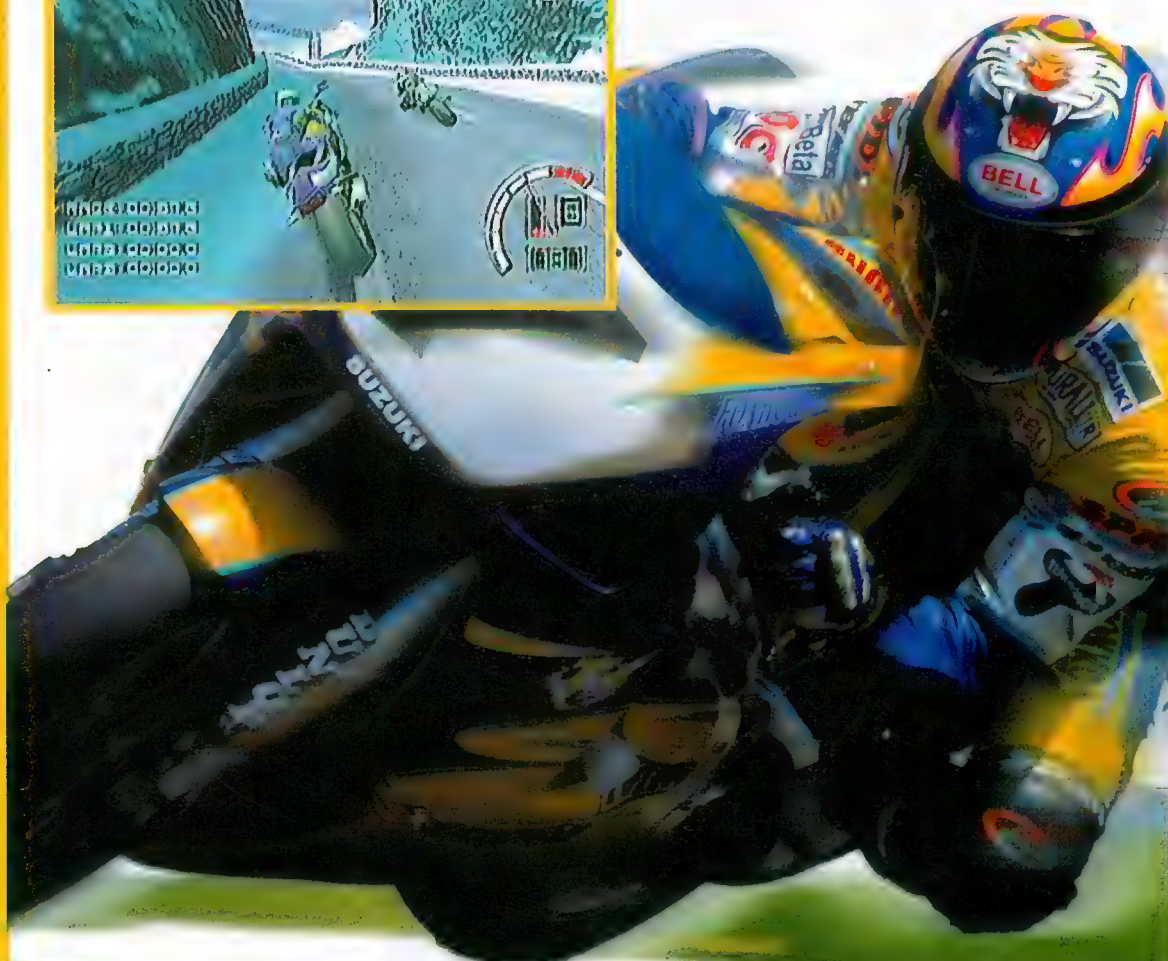


Repeticiones

Después de cada prueba el programa ofrece unas impresionantes repeticiones. En las mismas la variedad de cámaras es un auténtico lujo, ofreciendo espectaculares imágenes.



OPCIONES Fiel a su concepción arcade, el programa cuenta con muy pocas opciones disponibles. Entre las mismas hay que destacar el sistema de control, la selección de circuitos y los diferentes atuendos de los corredores.



DREAMCAST SUPER NUEVO

TRICKSTYLE

La gente de Acclaim se sube al carro de los 128 bits y, de la mano de CRITERION STUDIOS, nos ofrece un título que mezcla el deporte y la conducción situándonos en un futuro no muy lejano en el que las tablas de skate vuelan y alcanzan velocidades inimaginables.

Cuando creíamos que DREAMCAST abarcaba ya todos los géneros, incluso antes de su salida en España, ACCLAIM se encarga de demostrarnos lo contrario, ofreciéndonos un divertido título cuyo género se encuentra a medio camino entre la conducción y el deporte. TRICKSTYLE nos pondrá a «lomos» de una peculiar tabla de skateboard flotante cuyos motores nos propulsarán sobre ella a unas velocidades cercanas a los 300 Km/h. Principalmente, nuestro objetivo en el juego será llegar el primero en cada uno de los circuitos de que consta, aunque también tendremos que pasar varias pruebas junto a nuestro experimentado instructor, que van desde un tutorial en el

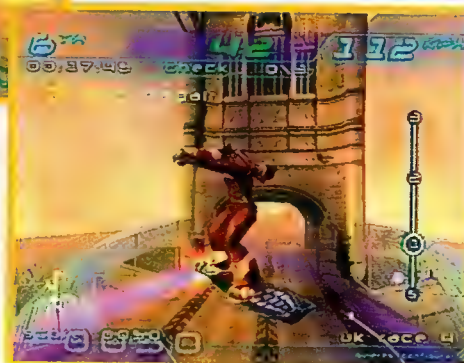
que se nos explicará lo más básico hasta complicados desafíos que implican controlar la tabla a la perfección. Los circuitos en los que tendremos que competir están divididos en tres categorías, las cuales se corresponden con el lugar en el que se llevan a cabo: UK (Reino Unido), USA y Japón. Cada una de estas categorías está compuesta por cinco circuitos normales y uno más en el que tendremos que superar una prueba determinada, cuyo objetivo dependerá

de la categoría seleccionada. Entre estas pruebas, denominadas Boss Race, destacan la de superar una cantidad determinada de puntos realizando acrobacias en la categoría UK y la de vencer a nuestro instructor en



El primer juego de ACCLAIM para la DREAMCAST de SEGA supone todo un baño de originalidad para consola, debido a lo poco habitual de su temática.

una complicada carrera en Japón. Al igual que sucede en la mayoría de los juegos similares, al comenzar tendremos la oportunidad de seleccionar un personaje determinado de entre los 9 disponibles, cada uno con sus características propias. La tabla, la cual jugará un papel determinante en el desarrollo de las carreras, también será seleccionable, aunque cada una de ellas tendrá que ser conseguida venciendo a nuestro instructor en los diferentes desafíos que éste nos plantea. Técnicamente, el programa de CRITERION STUDIOS nos presenta un engine 3D increíblemente sólido, siguiendo la línea DREAMCAST,



ficha técnica

FORMATO • DREAMCAST

GENERO • DEPORTIVO

COMPAÑIA • ACCLAIM

PROGRAMADOR • CRITERION

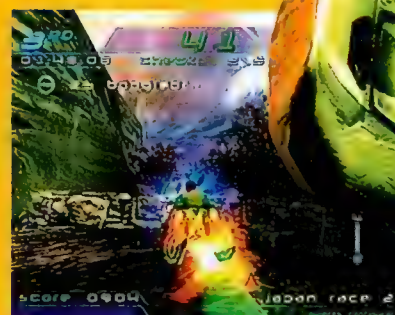
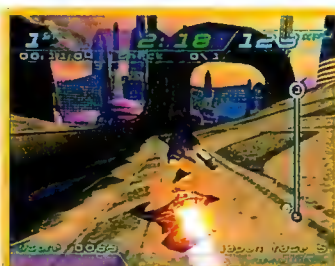
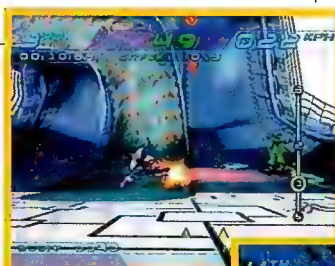
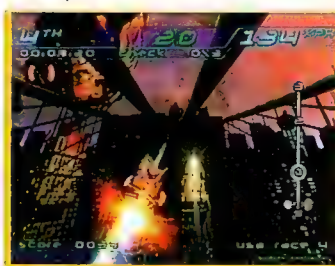
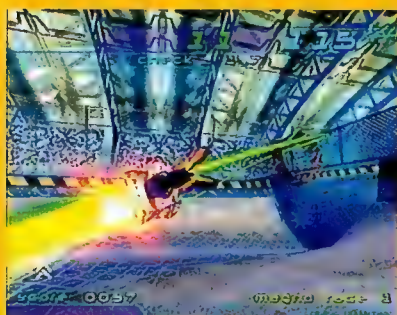
PAIS • EE.UU.





Movimientos

Para conseguir la victoria en cada uno de los circuitos resultará imprescindible aprender a manejar nuestra tabla a la perfección. Algunos movimientos, como el *speedluge*, nos ayudarán a ganar velocidad y a agarrarnos a los carriles *luge*, y otros, como el *groovespin*, también combinable con el *speedluge*, nos quitará de enmedio a los oponentes rezagados. Además de estos movimientos básicos, existen los trucos o acrobacias, que nos recompensarán con puntos.



Realizando un movimiento llamado *Speedluge* conseguiremos encaramarnos a los railes *luge*, los cuales nos llevarán automáticamente a través de un peculiar atajo hasta una posición adelantada del circuito. Eso sí, se necesita un poco de práctica para engancharse a ellos.



cuyos escenarios y personajes poseen un detalle realmente alto. El diseño de cada uno de los circuitos es muy atractivo, ya que cada uno de ellos está repleto de saltos, impresionantes bajadas, curvas peraltadas y demás elementos como las flechas azules, las cuales acelerarán la tabla o los carriles de *luge*, en los que debe-

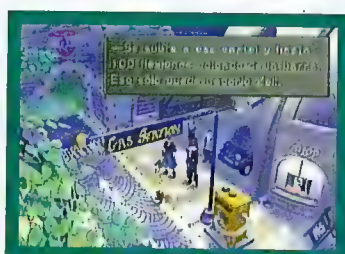
remos tumbarnos para avanzar rápidamente por ellos. El mes que viene analizaremos más a fondo este primer título de ACCLAIM para DREAMCAST cuyas principales virtudes radican en su espectacular tratamiento gráfico y la adicción que supone el tener que llegar el primero en los complicados circuitos. **DOC**

SUPER NUEVO

FINAL FANTASY

VIII

La octava maravilla del mundo



SQUARE

Squaresoft

4 CD ROM

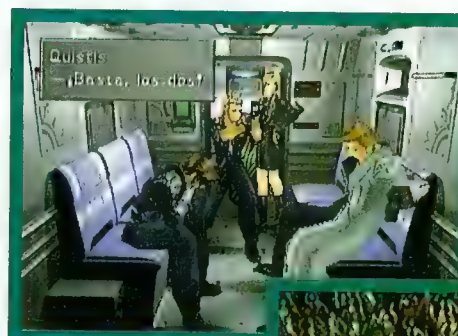


FINAL FANTASY VIII
© 1999 SQUARE

de octubre en nuestro país. De momento en **Japón** se han superado los 3 millones y medio de unidades y en **Estados Unidos** se han vendido 175.000 en la primera semana de comercialización. Y es que los guarismos que acompañan al octavo capítulo

Hay momentos en esta vida en los que uno siente un incontenible e inconfesable estado de excitación porque algo muy, muy grande está a punto de suceder. En mi caso, como auténtico amante enfermizo del videojuego, suele suceder cuando se acerca el día en el que mis sentidos asimilan la presencia de un nuevo capítulo de la saga FINAL FANTASY. Aunque en esta ocasión la forma de llegar a mí ha sido algo diferente a lo acontecido con el séptimo capítulo, ya que días antes del 9 de Septiembre, fecha en la que vio la luz en Estados Unidos, llegó a mis manos la versión PAL definitiva con textos en castellano.

A todos aquellos que sufrieron la descuidada traducción del séptimo capítulo quiero decirles que en esta ocasión las labores de localización a nuestro idioma han sido absolutamente perfectas, sin fallos de ortografía y respetando el contenido adulto (temas sobre sexo y violencia) de la versión original. Incluso se han incorporado más tutoriales que en la versión japonesa (como el de los sistemas de batalla). Creo que es la mejor forma de comenzar a hablar de **FINAL FANTASY VIII**, un juego que lleva en la mente de todos desde que conocimos los primeros detalles y que atrapará a cientos de miles de usuarios a partir de finales



La bruja Edea protagonizará un espectacular y mortal desfile por las calles de Galbadia. Después Squall tendrá que enfrentarse a ella.



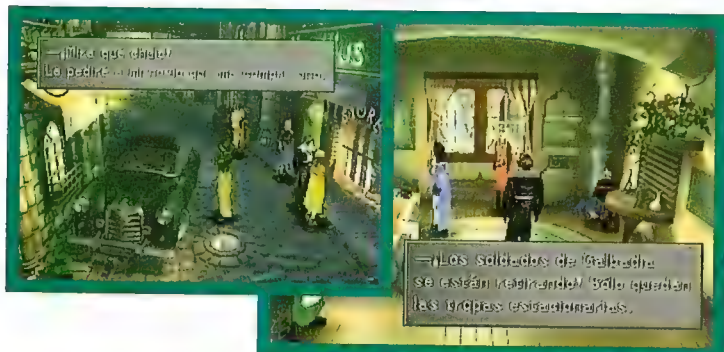
tulo dejan con la boca abierta. Más de 180 personas han participado en el proyecto, de las cuales 35 se han dedicado exclusivamente a las secuencias FMV que

PlayStation • RPG





La versión occidental de **FINAL FANTASY VIII** está repleta de comentarios y diálogos con gran sentido del humor y con la carga adulta que posea el original japonés.

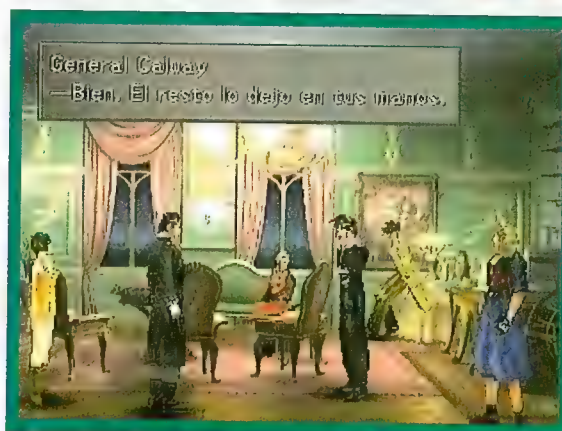
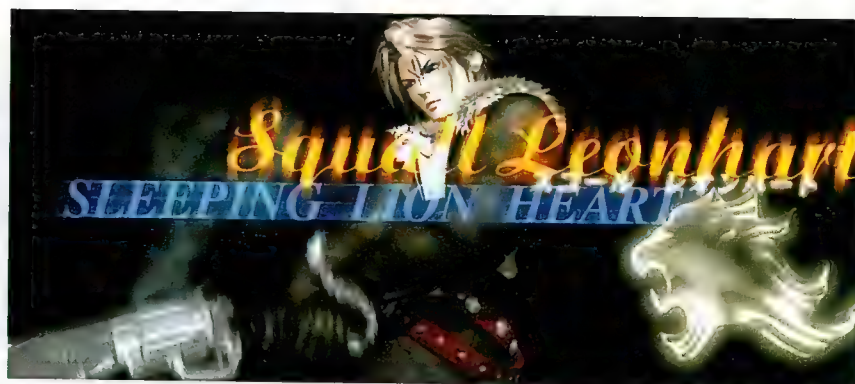
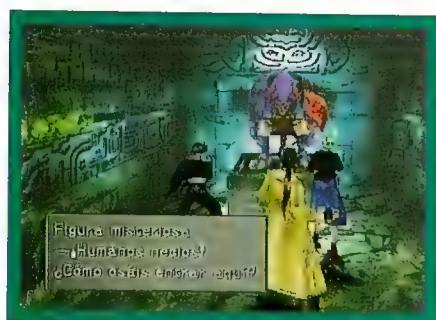


La localización al castellano de **FINAL FANTASY VIII** es una de las más perfectas jamás vistas en un videojuego. Parece que **SQUARE** no ha querido cometer antiguos errores.

protagonizan más de una hora en el juego (en FFXII fueron 45 minutos). Como colofón deciros que **SQUARE** se ha gastado más de 3 billones de yens en desarrollar el juego, increíble, ¿no? Pero más allá de números, cifras apabullantes o records de ventas mundiales, nos hallamos ante un juego con alma y vida propias, un pequeño gran universo creado por **SQUARE** que nos envolverá segundo a segundo hasta fagocitar nuestra realidad y atrápanos con su

mágica coraza lúdica por siempre jamás. Porque aunque tenga un principio y un final, todos sus pasajes se quedarán grabados como si pertenecieran a tu propia existencia. Como los infinitos envoltorios de un sabroso caramelo que no se deshará jamás en nuestro paladar. Así se presenta **FFVIII**, y gracias a la genial traducción lo sentirás mucho más cerca de ti que en anteriores ocasiones. **SQUARE** ha depurado lo que ya nos asombró en el capítulo anterior,

con unos escenarios de calidad asombrosa, más definidos y realistas, de infinita variedad y riqueza gráfica, en los que abundan las animaciones, los efectos de luz y los personajes con los que conversar. Los pueblos y ciudades tie-



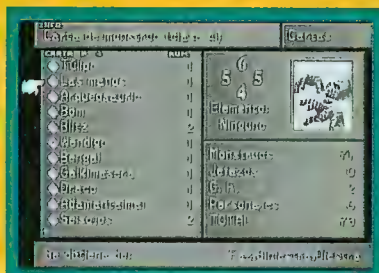
En la Residencia del General Calway, que por cierto es el padre de Rinoa, tendréis que trazar un plan para asesinar a la bruja Edea. El arrogante Irvin Kinneas será el francotirador.



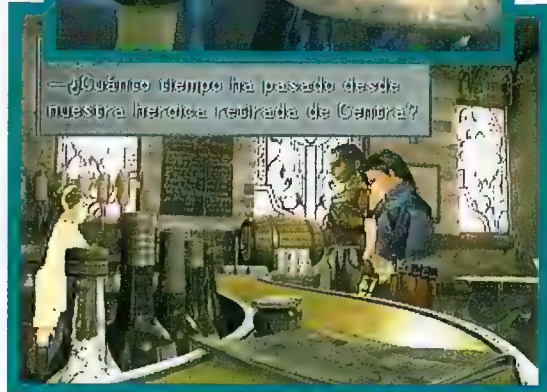
En el Jardín de Galbadia conoceremos a Irvin Kinneas. Pese al arrogante y prepotente aspecto de este curioso personaje pronto descubriremos sus puntos débiles.



¿Una partida de cartas?



Uno de los mayores atractivos de FFXIII y que os ocupará horas y horas de diversión es el juego de cartas TRIPLE TRIAD. Tu objetivo será conseguir las 110 cartas y para eso tendrás que enfrentarte a cientos de oponentes. un consejo, apréndete bien las reglas.



nen vida propia e incluso podremos entrometer-nos en las conversaciones de los demás. El look más adulto de los personajes, así como sus dimensiones, también te involucra muchísimo más en la historia, tanto, que hasta podrás adivinar en sus gestos cuál va a ser su próxima respuesta o su actual estado de ánimo. Prestad atención a los atuendos y ropas de todos los personajes por su exquisita recreación. Se ha mejo-



rado enormemente la perfecta convivencia entre secuencias de vídeo, gráficos prerrenderizados y los personajes vectoriales, ofreciéndonos secuencias de gran realismo como el pasillo del Jardín de Balamb o el desfile de la bruja Edea por Galbadia y las acciones de Squall Leonhart e Irvine Kinneas. Por su parte, las secuencias FMV marcarán un antes y un después de

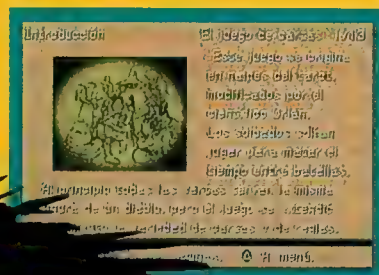
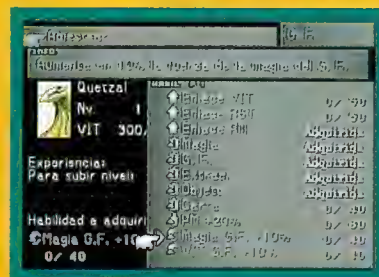
radamente la perfecta convivencia entre secuencias de vídeo, gráficos prerrenderizados y los personajes vectoriales, ofreciéndonos secuencias de gran realismo como el pasillo del Jardín de Balamb o el desfile de la bruja Edea por Galbadia y las acciones de Squall Leonhart e Irvine Kinneas. Por su parte, las secuencias FMV marcarán un antes y un después de

FFXIII. Los combates también han mejorado considerablemente gracias al sorprendente detalle de las texturas, los innovadores sistemas de batalla, las soberbias animaciones de protagonistas y enemigos, los continuos zooms y cambios de cámara y, por supuesto, gracias a la indescriptible espectacularidad de los Guardian Force.

Estos últimos más poderosos, rotundos y devastadores que nunca. Tras este pequeño repaso al apartado gráfico de FFXIII os diré, para que os hagáis una idea de sus dimensiones, que en estas páginas



Los mil y un tutoriales



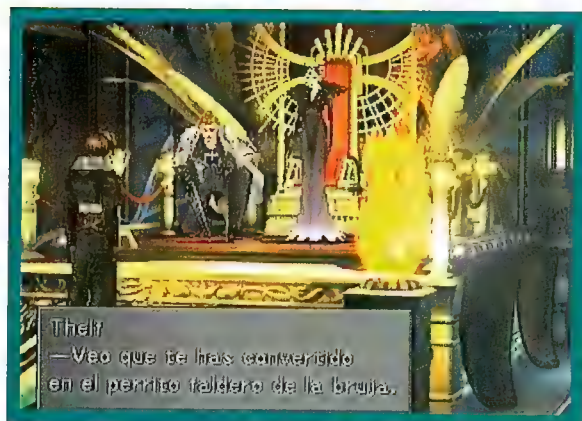
Para que os hagáis una idea de la complejidad y magnificencia del juego, SQUARE ha incluido una impresionante cantidad de tutoriales que nos enseñarán todos los pormenores de FFXIII. Para acceder a ellos basta con ir al menú y elegir el tema correspondiente.

SUPER NUEVO

FINAL FANTASY VIII



Aquí tenemos uno de los momentos cruciales de FFVIII, que tendrá lugar minutos antes de pasar al segundo CD del juego. Una decisión equivocada y algo de mala suerte darán al traste con el plan del general Calway.

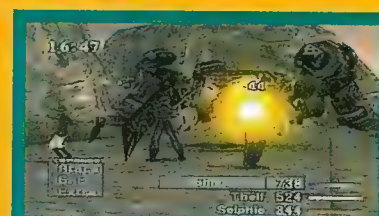
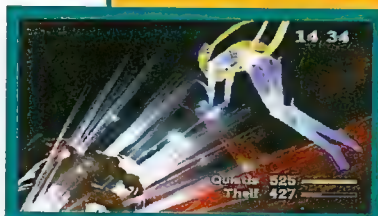
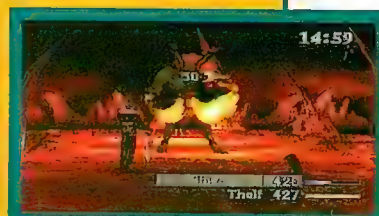
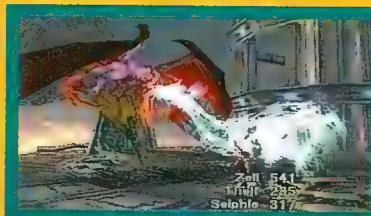


Final Fantasy VIII está destinado a convertirse en el mejor juego creado para PlayStation

encontraréis pantallas, magias, combates y situaciones tan sólo del primer CD, exceptuando alguna pantalla y la presentación oficial de la nave Ragnarok. Un primer CD perfecto para situar a todos los protagonistas sobre el tapete (hay ocho personajes principales) y dejarnos al final con la boca abierta ante la dramática escena de... ¡uy!, casi se me escapa. Algo en lo que se ha hecho especial hincapié en esta entrega son los continuos tutoriales que se suceden en pantalla para dejarnos bien claro temas como los enlaces, las habilidades, las afinidades, la utilización de técnicas especiales, los Guardian Force y una lista interminable que, afortunada-

mente, se guardará en el menú del juego para consultar en cualquier momento. Es como tener el manual de FFVIII dentro del propio juego a nuestra completa disposición y además perfectamente traducido. He de reconocer que uno de los detalles del juego que más ha llamado mi atención es el juego de cartas Triple Triad, con el que podremos disfrutar de apasionantes duelos de naipes siempre y cuando haya alguien dispuesto a jugar con nosotros. Para más información consultad el apartado correspondiente en estas páginas. Y podría seguir hablando de la interminable

Los Combates



Las mejoras técnicas, nuevos sistemas de batalla y la omnipresencia de los GUARDIAN FORCE convierten a los combates en un auténtico espectáculo audiovisual.



SUPER NUEVO

FINAL FANTASY VIII



El package final de la versión PAL de *FINAL FANTASY VIII* respetará al original japonés y es mucho más atractivo y elegante que la versión NTSC norteamericana.



La nave Ragnarok

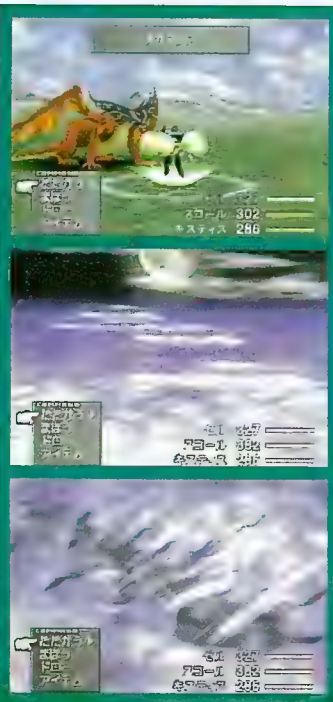


colección de virtudes que adornan el juego más esperado del año, como la opción de alquilar coches para trasladarnos por el mapa general o la posibilidad de hacer exámenes periódicos para subir de rango militar y así aumentar nuestro sueldo, y eso sin entrar en temas mayores como la nueva banda sonora del indiscutible maestro **Nobuo Uematsu**.

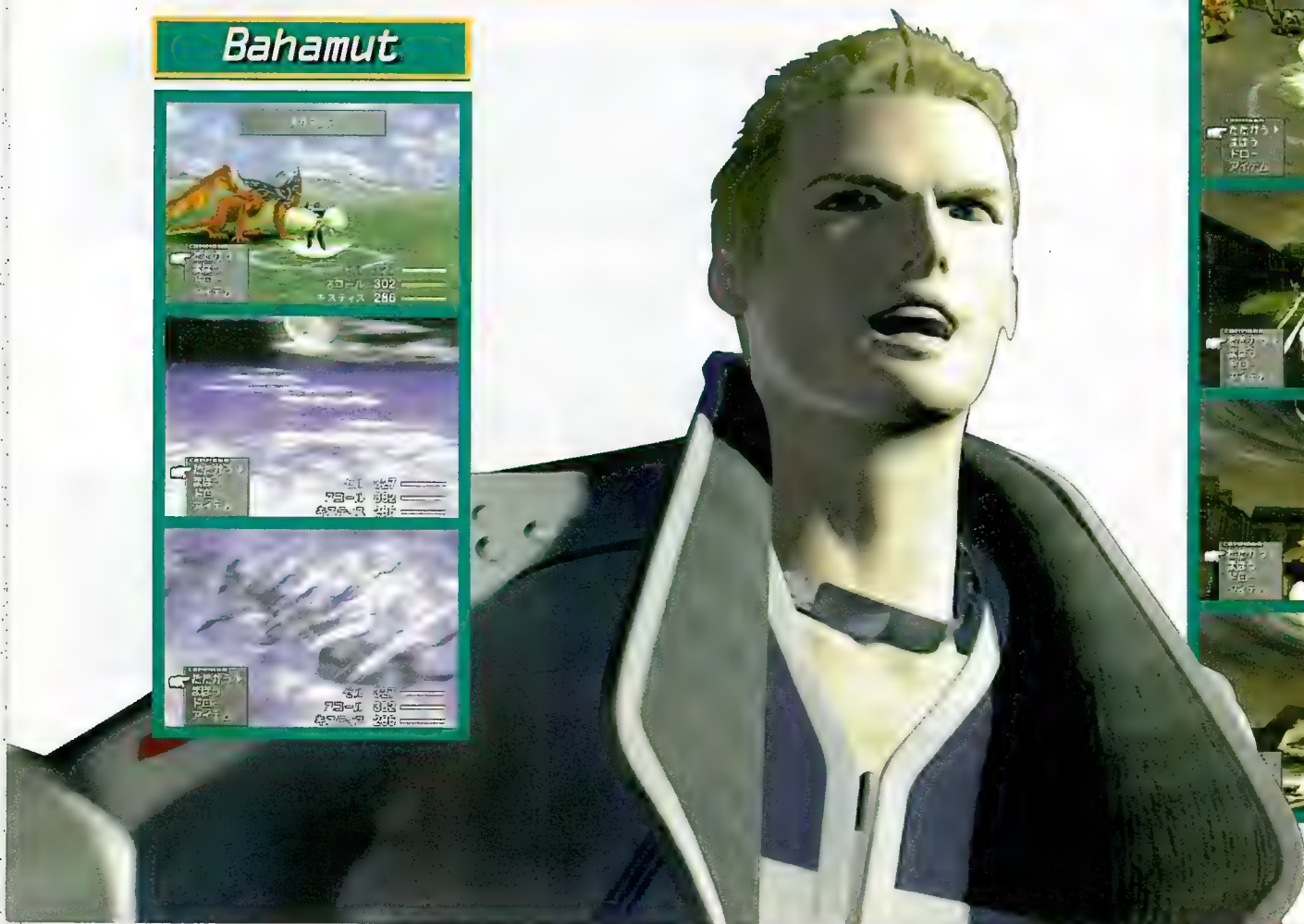
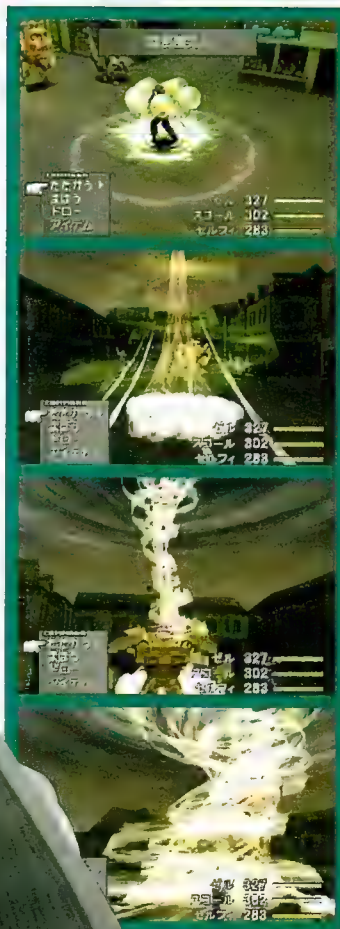
Aquí concluye este homenaje gráfico en forma de *preview* al RPG más sobresaliente creado hasta la fecha y que dará paso al difícil veredicto final del próximo mes. Y digo difícil porque ya no hay parámetros posibles para puntuar los juegos de SQUARE. Se han encargado de crear una escala de valores que roza lo divino y que convierte a todos sus títulos en perfectas obras maestras de ingeniería lúdica.

THE ELF VIII

Bahamut



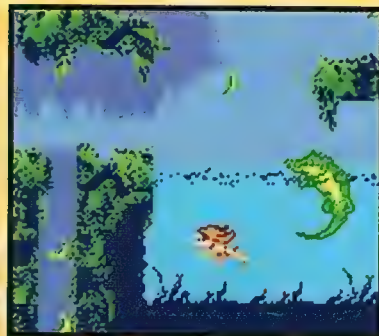
Pandemonium



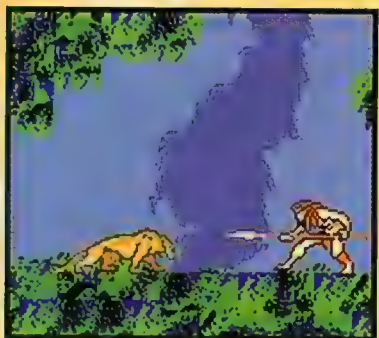
¡Haz el Mono con tu Game Boy!



ACTIVISION



Nada con cocodrilos, colúmpiate en las lianas y pasa de árbol a árbol para salvar a tu familia de monos de Clayton, el cazador.



Juega como el Joven Tarzan, como el Tarzan Adulto, Jane y el mono amigo de Tarzan Terk.



Explora múltiples niveles usando las habilidades de mono y los instintos animales para restaurar la paz en la jungla.

Disney's TARZAN

Hay una Jungla Ahí Fuera.



Copyright © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. y Disney Enterprises, Inc. Todos los Derechos Reservados. Tarzan™ es propiedad de Edgar Rice Burroughs, Inc. y se usa bajo permiso. Activision es una marca registrada de Activision Inc. Licenciado por Nintendo, Nintendo, Game Boy, Game Boy Color y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America Inc. ©1999, 1998 Nintendo of America, Inc. Todos los Derechos Reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

www.disney.com

www.proein.com

Activision, Inc. 10000 North Tustin Avenue, Suite 200, Tustin, CA 92680-3000, USA. Tel: (714) 261-2000. Fax: (714) 261-2001. E-mail: info@activision.com

SUPER NUEVO

CRASH TEAM RACING

El colofón a una grandísima saga

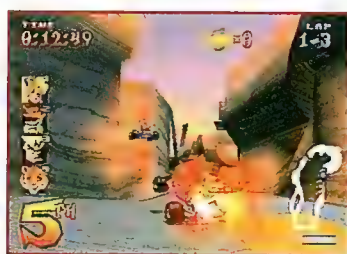
Sony CE

NAUGHTY DOG

CD ROM



EE.UU.



CILINDRADA

Existen karts de 100cc, 150cc y 250cc. Con esas cilindradas, la velocidad en carrera se incrementará potencialmente.



ya vió el posible potencial de un CRASH BANDICOOT de «carre-ras» en las tres partes de que constaba la saga de platafor-mas, se ha lanzado en la crea-ción de un auténtico juegozo llamado **CRASH TEAM RACING**, **CTR** para los amigos. No hemos profundizado en exce-so en su desarrollo (ya habrá tiempo para ello en los próxi-mos meses), pero viendo lo que nos hemos encontrado en apenas una cuarta parte del juego, no podemos más que desear la inminente llegada de un título que, por otro lado, se encuentra en la fase casi final

PlayStation • Conducción

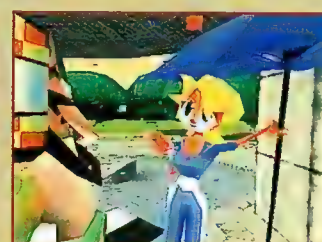
Aunque no son pocos los títulos que siguie-ron las pautas marcadas por MARIO KART para **SUPER NINTEN-do**, lo cierto es que escasa-mente uno o dos programas lograron alcanzar las dosis de jugabilidad y diversión que aquel título derramaba. En **NINTENDO 64** hay dos juegos realmente brillantes que supieron seguir la pauta dictada. Uno de ellos es, lógi-camente, MARIO KART

64, mientras que el segundo, DIDDY KONG RACING, llegó a superar a éste en cuanto a calidad técnica y diversión. **PLAYSTATION**, por contra, no ha encontrado todavía ese título capaz de dejar a la altura que se merece el catálogo de **PLAYSTATION** en este género. Sólo los CHORO Q parecen estar a la altura, y aun así no terminan de ser lo mismo.

Por suerte, la gente de NAUGHTY DOG, que



Celebrándolo a lo campeón



Crash Bandicoot celebrará cada triunfo con esos movimientos de cadera que le caracterizan (esperemos que las feministas no presenten querella) y que ya ponía en práctica en sus anteriores aventuras. Los triunfos son necesarios para ir abriendo los nuevos circuitos de cada mundo. Ganando las cuatro carreras de una misma zona, el garage del enemigo final se abrirá para retornos.



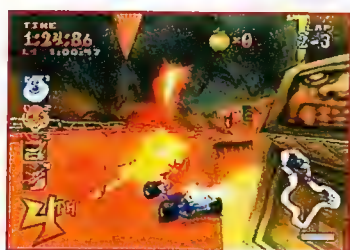
Aunque el motor gráfico ha sido reescrito partiendo de cero, lo cierto es que la suavi-dad de movimientos es total

Items y Super-Items

Al igual que en MARIO KART y DIDDY KONG RACING, CRASH TEAM RACING cuenta con innumerables **items** que proporcionarán a Crash todo tipo de habilidades y armas. La diferencia estriba en los **super-items**, que doblan el poder de los **items** habituales, y que se activan cuando Crash cuenta en su poder con diez manzanas. Las manzanas se pueden encontrar sueltas o en cajas de varias unidades.



Al lado del icono que indica el item que Crash guarda, hay una manzana con un contador que indica el número de éstas que tenemos. Si llega a diez, la potencia de los efectos del item se doblarán.



JUEGOS

Modos Aventura, Time Trial, Grand Prix, Versus y Battle. Esas son las posibilidades que CRASH TEAM RACING ofrece. Algunas de ellas, como Battle y Time Trial, soportan

la participación conjunta de hasta cuatro jugadores, por medio del multijugador, y con la pantalla dividida en cuatro porciones. A pesar de ello, la suavidad es total.



Hay dos posibilidades para lograr que el kart obtenga una velocidad mayor: una, cogiendo el nitro; y dos, pasando por algunas de las plataformas verdes que hay en los diferentes circuitos.

Circuitos



Hay un total de veinte circuitos en el juego. Algunos de ellos son muy sencillos, pero otros son muy complicados. En este artículo vamos a ver algunos de ellos.



de su desarrollo. Ya tuvimos la oportunidad de disfrutar con él hace unos meses, cuando SONY nos llevó a **Los Angeles** para conocer sus nuevos lanzamientos «americanos». Allí CTR nos entusiasmó, y ahora, simplemente, nos ha enganchado. A falta de los últimos retoques por parte de NAUGHTY DOG, CTR contará con modos de juego para todos los gustos. A los clásicos Time Attack, Arcade y Aventura habrá que añadirle los súper adictivos modos Battle, en los que podrán partici-

par hasta cuatro jugadores por medio del multijugador. En apenas unos días recibiremos la versión final del juego, y para entonces os contaremos hasta el último detalle. J. C. MAYERICK



SUPER NUEVO

DINO CRISIS

**Hace mucho,
mucho tiempo...**

VIRGIN

CAPCOM

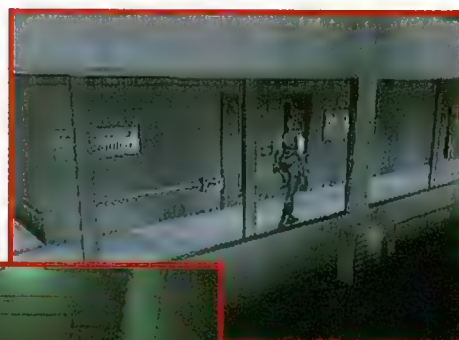
CD ROM



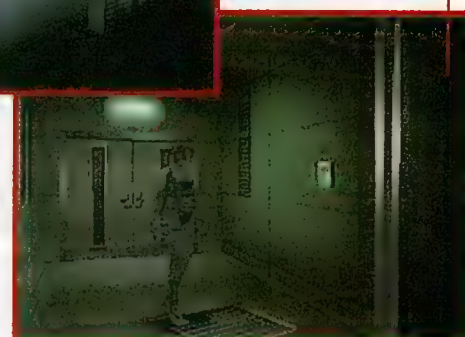
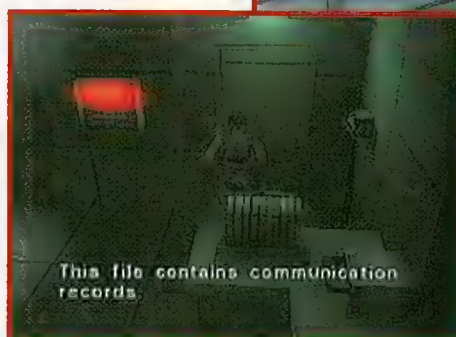
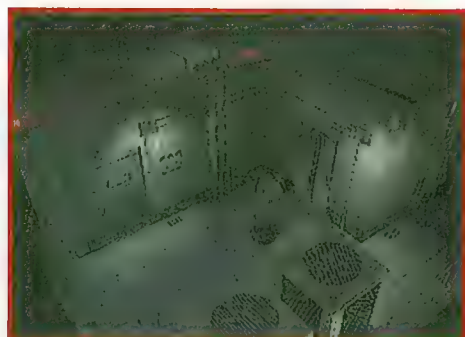
Dos meses después de la entrevista realizada por nuestro compañero **R. DREAMER** a **Shinji Mikami**, creador de **DINO CRISIS** y de la saga **RESIDENT EVIL**, la versión **PAL** del título protagonizado por dinosaurios llega hasta nosotros en forma de una apetitosa *demo* para ir abriendo boca. Como podéis observar por las pantallas que adornan estas páginas, los textos se encuentran en inglés, aunque si todo sale bien, los eficientes chicos de **VIRGIN** se

encargarán de traducir el juego a nuestro idioma, al igual que hicieron con **RESIDENT EVIL 2**. Como ya sabréis, **DINO CRISIS** ha sido concebido por **CAPCOM** de una manera similar a **RESIDENT EVIL** aunque, si bien en **RE** los fondos eran prerrenderizados y aparecían fijos y ligeramente apagados en pantalla, en **DINO CRISIS** todos los impresionantes escenarios han sido plasmados en el juego valiéndose de un potente *engine* 3D desarrollado por **CAPCOM** y que hace que

resulte imposible distinguir si los elementos que pueblan los fondos son imágenes prerrenderizadas o polígonos con mapeado de texturas. Durante el juego, tomaremos el papel de **Regina**, una intrépida fémina que forma parte de un comando especial, cuyo cometido consiste en investi-

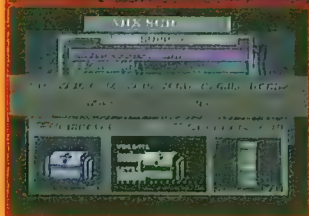
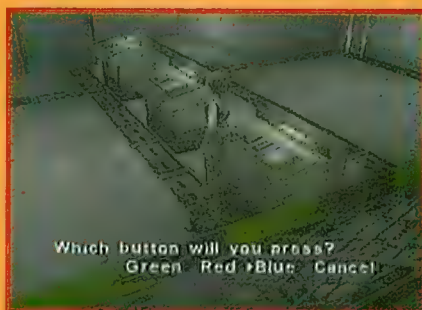


Para cruzar esta zona deberemos desactivar las barreras o subirnos a los conductos de ventilación.



PlayStation • Aventura 3D

The Wonder Woman



Como podéis observar por las pantallas, nuestra querida **Regina** es capaz de realizar todo tipo de acciones, desde utilizar ordenadores y mezclar los *items* hasta subir hasta los conductos de ventilación.



Tan sólo tres mini-recorridos estaban disponibles en esta demo. Estamos deseando ver la versión final **PAL**.



Resident Saurio



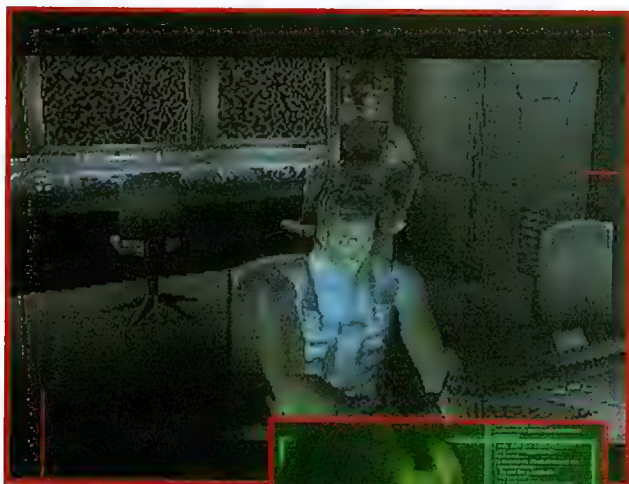
1 Raptor El depredador jurásico por excelencia. Rápido y mortal, harán falta bastantes disparos para eliminarle.



2 Pterodáctilo Cuidado con él, ya que si te atrapa puede lanzarte a los ventiladores y triturarte.



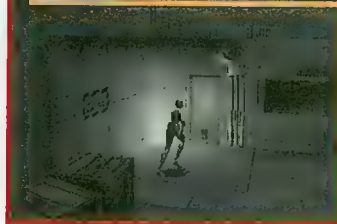
3 T-Rex Uno de los «bicharracos» poligonales más grandes que se han visto en **PLAYSTATION**.



Interacción A lo largo de **DINO CRISIS**, deberemos afrontar diferentes decisiones, cuyo desenlace modificará directamente el final del juego.



La triste pantalla de la derecha, la cual veremos muchas veces, es la que nos hará saber que la demo ha terminado.



gar los extraños acontecimientos que tienen lugar en una pequeña isla, similar a la Isla Nublar de **PARQUE JURÁSICO**. El control y sistema de juego de **DINO CRISIS** es similar al de **RESIDENT EVIL**, aunque algún elemento ha sido mejorado en este nuevo título. Algunas de las novedades son la posibilidad de avanzar mientras apuntamos con nuestro arma o la de mezclar diferentes *items* de un modo similar al de las hierbas de colores de **RE**, aunque en **DINO CRISIS** podremos hacerlo con objetos como *kit* médicos, dardos tranquilizantes, etc. Algunas de las especies prehistóricas con las que nos topare-



mos durante la aventura son los velociraptors, tan rápidos y mortíferos como en **PARQUE JURÁSICO**; los pterodáctilos, los cuales nos cogerán con sus garras y nos lanzarán desde el aire, e incluso tendremos que vernos las caras con un inmenso T-Rex. El próximo mes intentaremos mostrarnos las primeras imágenes del juego ya en español.

DOC

PRONTO
MUY PRONTO...



SUPER NUEVO

MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE

**Como un castillo de
fuegos artificiales**

INFOGRAMES

Rage Software

CD ROM



Aunque no alcanza las resoluciones de **DREAMCAST** o **PC**, lo cierto es que la adaptación para **PLAYSTATION** contará con dimensiones de pantalla algo mayores. Será un modo intermedio de 512 x 384 pixels utilizado ya por otros títulos como **TOMB RAIDER 3** o **SPYRO 2**.

PC o **DREAMCAST**, salvo en la resolución de pantalla, claro está. No sólo los reflejos, las explosiones y los efectos de luz están perfectamente simulados. Incluso se ha utilizado la corrección de perspectiva, una técnica que proporciona tan buenos resultados como ralentizaciones. El juego contará finalmente con veinticuatro misiones, incluyendo las cuatro de *bonus*, con dimensiones realmente extensas que costará sudar tinta completar en su totalidad. Os lo aseguramos.

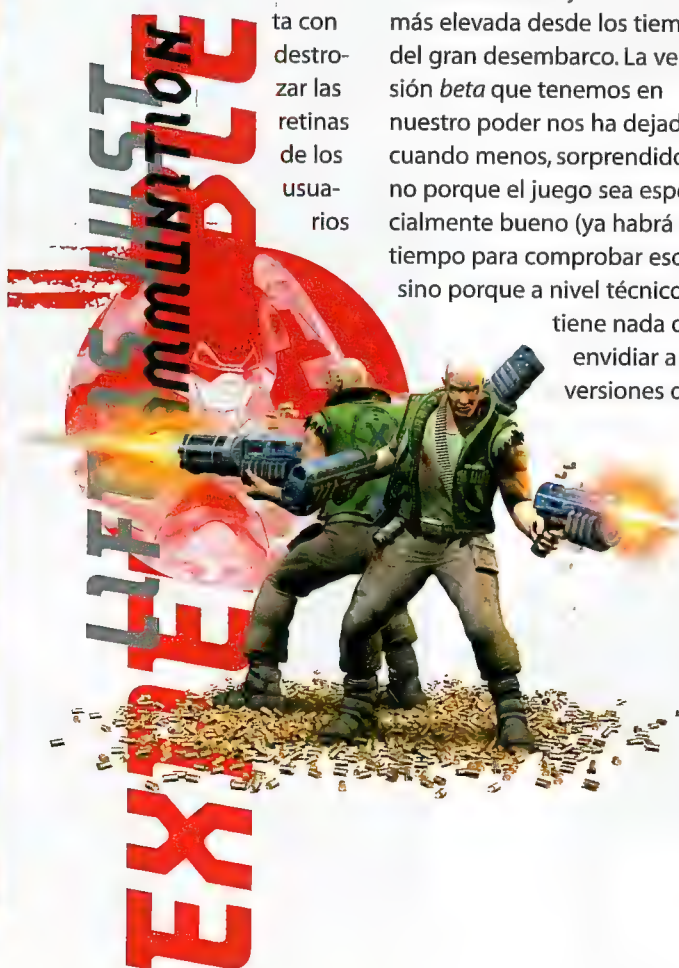
J. C. MAYERICK

El mayor espectáculo visual de los últimos años está a punto de hacer su aparición también en **PLAYSTATION**. El tándem **INFOGRAMES/RAGE** no se

contenta con destruir las retinas de los usuarios

de **PC** y **DREAMCAST**, ahora va también a por las de los poseedores de **PLAYSTATION**, pues no en vano la cantidad de explosiones que se producen por metro cuadrado y minuto es la más elevada desde los tiempos del gran desembarco. La versión *beta* que tenemos en nuestro poder nos ha dejado, cuando menos, sorprendidos, y no porque el juego sea especialmente bueno (ya habrá tiempo para comprobar eso), sino porque a nivel técnico no

tiene nada que envidiar a las versiones de

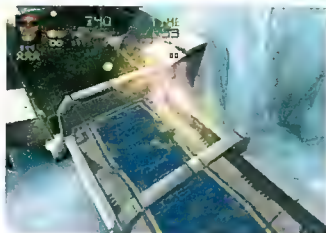


El defecto más importante que se le puede echar en cara a **EXPENDABLE** (en todas sus versiones) es que no depende del jugador que a éste le alcance una bala o no. Todo por culpa de la aglomeración de disparos y explosiones que se producen.

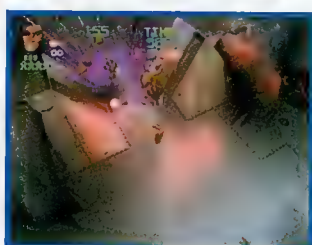
PlayStation • Shoot'em-up 3D

Fuegos de artificio

Jugar con EXPENDABLE es como asistir a los fuegos artificiales de las fiestas de tu pueblo. La ventaja de esta última acción es que detrás de ti no hay decenas de enemigos esperando a ver como saltas en pedazos. vamos, que mejor será que no nos paremos a observar el espectáculo visual si no queremos morir en el intento.

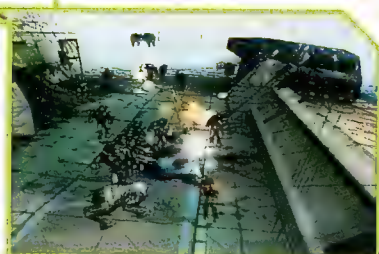
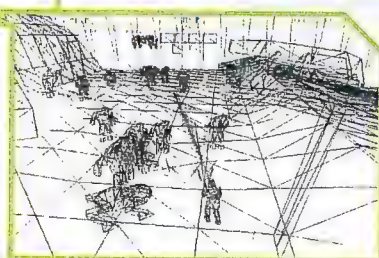


A pesar de corregir la perspectiva de la vista, la suavidad de movimientos es total



De la nada al todo

No es nada nuevo, pero aprovecharemos la ocasión para mostraros lo que sería EXPENDABLE sin texturas y con polígonos transparentes. Lo que se conoce como WIREFRAME o modo alámbrico.



...VAS A PODER
VIVIR UNA INCREÍBLE
AVENTURA CON
TU PERSONAJE
FAVORITO.



SUPER NUEVO

XENA WARRIOR PRINCESS

Una princesa de armas tomar

ELECT. ARTS

UNIVERSAL S.

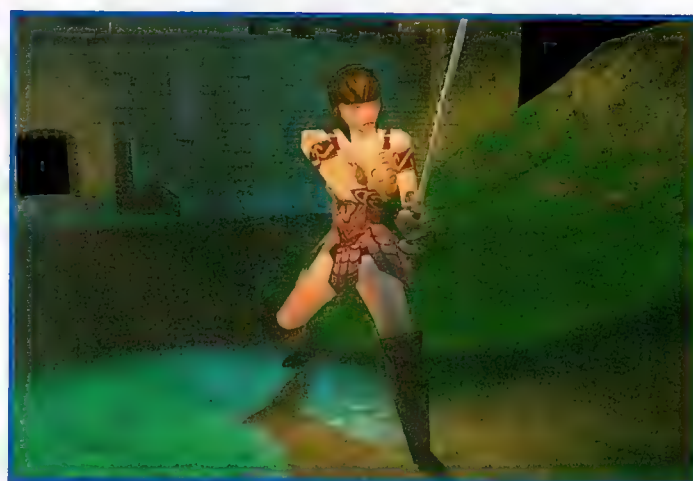
CD ROM



través de siete vastos mundos, el usuario toma el control de Xena, la legendaria princesa guerrera, un auténtico calco poligonal de la actriz de la serie, **Lucy Lawless**, capaz de ejecutar más de 30 acciones diferentes que incluyen el lanzamiento del



Entre las virtudes de **XENA WARRIOR PRINCESS** hay que destacar la belleza y detalle de sus escenarios, sobre todo el bosque que sirve de cobijo a los primeros niveles del juego, en el que no faltan los riachuelos y las cascadas.



Habilidades



La hiperactiva xena es capaz de realizar más de 30 movimientos diferentes, sin contar el lanzamiento de su boomerang chakram.



Aunque es más light de lo que nos gustaría (falta algo de sangre), **XENA WARRIOR PRINCESS** ofrece toneladas de acción, sobre todo cuando se juntan dos o más enemigos en pantalla.

Respaldados por la gran popularidad de la serie de TV (que se ha podido ver este verano en La Primera de **TVE**), **ELECTRONIC ARTS** y **UNIVERSAL STUDIOS DIGITAL ARTS** ultiman los detalles finales de la conversión **PAL** de **XENA WARRIOR PRINCESS**, un espectacular *beat 'em-up* en el que convergen los escenarios más detallistas con una mecánica digna heredera de la tradición **GOLDEN AXE**. A

Chakram (un peculiar y letal boomerang circular), diversas técnicas de lucha con espada, saltos inverosímiles y un variado repertorio de patadas. Aunque serán los *fans* de la serie producida por **Sam Raimi** quienes más disfrutarán del juego, debido a la aparición de un gran número de personajes del *show* televisivo, como Gabrielle o Ares. **XENA WARRIOR PRINCESS** atesora tantos destellos de cali-

PlayStation • Beat'em-up 3D



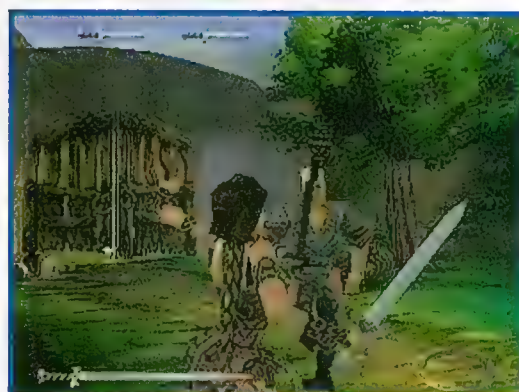
Despeñar al cíclope requiere puntería y agilidad. Es preciso acertarle con el Chakram en su único ojo y acto seguido atacar la mano con que se sujeta a la cima. A la derecha tenéis al ogro Pepo, un ser oscuro y empanado, inmune a todo menos al ataque de las abejas.



El Chakram permite abatir a enemigos situados a más de veinte y treinta metros de distancia. Una vez lanzado, una cámara situada tras de él nos permitirá guiarlo hasta el objetivo a destruir.



Esta producción de EA no decepcionará a los fans de la serie



79



SUPER NUEVO

HOT WHEELS TURBO RACING

Pistas para miniaturas

Después del éxito logrado por MICROMACHINES, otras miniaturas, los HOT WHEELS, prueban suerte en el mundo de los videojuegos con un programa lleno de colorido. Hace mucho tiempo desde que las miniaturas de MICROMACHINES llegaron al mundo de los videojuegos, dejando tras ellas un gran éxito. Con **HOT WHEELS TURBO RACING**, las miniaturas y pistas de **Mattel** toman el mismo camino, aunque con una concepción del juego muy diferente. Mientras que en MICROMACHINES

la perspectiva es aérea y el objetivo fundamental es dejar fuera de pantalla a los rivales, en el nuevo programa de ELECTRONIC ARTS se ha optado por una perspectiva real y por la lucha para llegar el primero a la meta. Sin embargo, no se trata de carreras convencionales, ya que la consecución de turbos se logra mediante la realización de todo tipo de piruetas. Los circuitos se prestan a este tipo de acrobacias, mediante la reproducción de las pistas comercializadas bajo la misma

ELECT. ARTS

ELECT. ARTS

CD ROM

EE.UU.



marca. En ellas abundan los *loopings* y todo tipo de desvíos, a los que se unen otros elementos nacidos de la imaginación de los programadores. Un programa lleno de color y acción en el que no existe ni un momento de descanso.

CHIP & CE

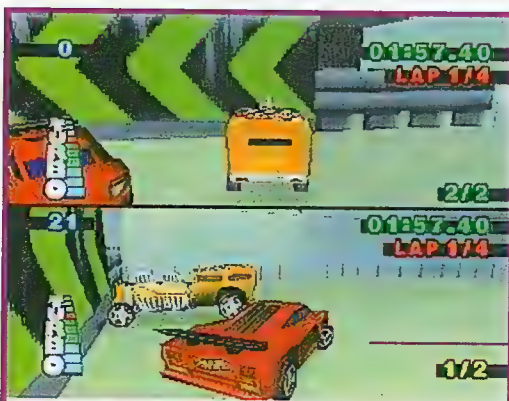
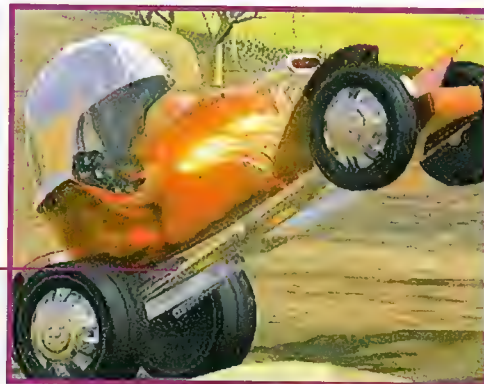


TURBO Para conseguir turbos, es necesario realizar piruetas gracias al trazado y los cambios de nivel incluidos en los circuitos.



INTRO ESPECTACULAR

El programa arranca con una intro en la que las imágenes de ordenador se suceden sin pausa. La música es una muestra de la ofrecida durante el juego.

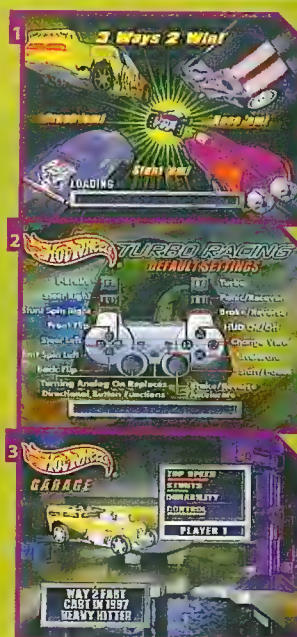


JUGADORES

Entre las modalidades incluidas se encuentra el modo para varios jugadores simultáneos, limitando su número a dos.

Intro

- 1 Las espectaculares pantallas de carga incluyen aspectos útiles para las carreras.
- 2 El control es muy sencillo, sobre todo si se tiene en cuenta que es difícil salirse de la pista.
- 3 Los coches reproducen algunas de las miniaturas metálicas comercializadas por Mattel.



PlayStation • Conducción

¡Trata de arrancarlo!

¡Carlos, por Dios,

trata de



arrancarlo!



Ningún juego de carreras había alcanzado tanto realismo. Sega Rally 2 posee gráficos y texturas infinitamente superiores a los de cualquier otro juego del género. Todos los vehículos son reproducciones idénticas de los del mundial, y sus reacciones (derrapes, trazadas, vuelcos, trompos, etc) alcanzan la máxima espectacularidad. Elige circuito y modo de juego, su realismo es tal, que en ocasiones te parecerá percibir cierto olor a gasolina.



Dreamcast™
Up to 6 billion players

PLAYSTATION

- 1 **METAL GEAR SOLID**
Aventura • Konami
Los cimientos del gran juego de KONAMI se empiezan a tambalear ante la inminente aproximación del octavo capítulo de la saga de SQUARE. Sólo eso sería capaz de desbancar a esta joya intemporal que tantos y tantos elogios ha cosechado en todo el mundo.
- 2 **DRIVER**
Conducción • GTN
- 3 **V-RALLY 2**
Conducción • Infogrames
- 4 **RIDGE RACER TYPE 4**
Conducción • Namco
- 5 **I.S.S. PRO '98**
Deportivo • Konami
- 6 **SILENT HILL**
Survival Horror • Konami
- 7 **SYMPHON FILTER**
Aventura espionaje • S.C.E.A.
- 8 **STREET FIGHTER ALPHA 3**
Beat'em-up • Capcom
- 9 **POINT BLANK 2**
Shoot'em-up • Namco

- 10 **RONIN BLADE**
Aventura-Beat'em-up • Konami
- 11 **FINAL FANTASY VII PLATINUM**
RPG • Squaresoft
- 12 **GRAN TURISMO PLATINUM**
Conducción • Sony C.E.
- 13 **CAPCOM GENERATIONS**
Clásicos • Capcom
- 14 **A-TYPE DELTA**
Shoot'em-up • Irem
- 15 **RESIDENT EVIL 2**
Aventura • Capcom
- 16 **OMEGA BOOST**
Shoot'em-up • S.C.E.
- 17 **SOUL REAVER**
Aventura • Eidos
- 18 **LEGEND**
Beat'em-up • Toka
- 19 **STREET FIGHTER COLLECTION 2**
Beat'em-up • Capcom
- 20 **SHADOWMAN**
Aventura • Acclaim

- 1 **ZELDA DX**
Action-RPG • Nintendo
Nada parece enturbiar el futuro del mejor juego de GAME BOY COLOR de la historia. Por lo menos de momento.
- 2 **SUPER MARIO BROS. D.X.**
Plataformas • Nintendo
- 3 **A-TYPE DX**
Shoot'em-up • Irem
- 4 **MARIOLAND 2**
Plataformas • Nintendo
- 5 **CONKER'S POCKET TALES**
Aventura • Nintendo-Rare
- 6 **SPY VS. SPY**
Arcade • Kemco
- 7 **OBELIX**
Plataformas • Infogrames
- 8 **SHANGHAI POCKET**
Puzzle • Sursoft
- 9 **LOONEY TUNES**
Plataformas • Infogrames
- 10 **FIFA 2000**
Deportivo • Electronic Arts

Resident Mendibil

DIRECTOR'S CUTRE... • KIVOYOTOKIO



Face Combat

PECH SHOP BOY • MILK AIR LINES



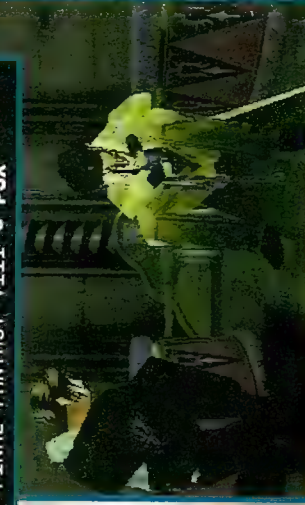
El más tétrico

SHADOWMAN • PSX/NINTENDO 64



El mejor traducido

FINAL FANTASY VIII • PSX



El mejor del mes

SOUL REAVER • PLAYSTATION

FF



TOP SUPERLIVES

NINTENDO 64

- 1 **THE LEGEND OF ZELDA**
Action RPG 3D • Nintendo
Los primeros puestos de las consolas NINTENDO siguen dominados por Link. Y así será durante mucho tiempo.
- 2 **SUPER MARIO 64**
Plataformas 3D • Nintendo
- 3 **STAR WARS EP. 1 RACER**
Conducción • Nintendo
- 4 **F1 WORLD GP 2**
Conducción • Nintendo
- 5 **F-ZERO X**
Arcade-Conducción • Nintendo
- 6 **QUAKE II**
Shoot'em-up 3D • Activision
- 7 **SHADOWMAN**
Aventura • Redbair
- 8 **BANJO KAZOOIE**
Plataformas 3D • Nintendo-Rare
- 9 **CASTLEVANIA**
Plataformas 3D • Konami
- 10 **ISS 98**
Deportivo • Konami

JAPON

- 1 **FINAL FANTASY VIII • PSX**
RPG • Squaresoft
De liderar esta lista, pronto pasará a liderar la correspondiente al mercado nacional. ¿Acaso no lo esperabais?
- 2 **SOUL CALIBUR • DREAMCAST**
Beat'em-up • Namco
- 3 **FINAL FANTASY COL. • PSX**
RPG's • Squaresoft
- 4 **WINNING ELEVEN 4**
Deportivo • Konami
- 5 **ACE COMBAT 3 • PLAYSTATION**
Shoot'em-up • Namco
- 6 **LEGEND OF MANA • PLAYSTATION**
Action RPG • Squaresoft
- 7 **HOUSE OF THE DEAD 2 • DREAMCAST**
Arcade • Sega
- 8 **MARIO GOLF • GAME BOY COLOR**
Deportivo • Nintendo-Camelot
- 9 **KOF DREAMMATCH '99 • DREAMC.**
Beat'em-up • SNK
- 10 **SHUTOKOU BATTLE • DREAMCAST**
Conducción • Gendai

DREAMCAST

- 1 **SONIC ADVENTURES**
NOVEDAD
- 2 **SPEED DEVILS**
NOVEDAD
- 3 **SEGA RALLY 2**
NOVEDAD
- 4 **VIATUA FIGHTER 3 TB**
NOVEDAD
- 5 **TRICKSTYLE**
NOVEDAD

NEO GEO POCKET

- 1 **KING OF FIGHTERS A2**
=
- 2 **KING OF FIGHTERS A1**
=
- 3 **METAL SLUG FIRST MISSION**
=
- 4 **NEO GEO CUP '98**
=
- 5 **SAMURAI SPIRITS**
=

SUPER NUEVO

SLED STORM

Motos sobre nieve

Las motos de nieve son las protagonistas de un programa de **PLAYSTATION** en el que la velocidad y la calidad gráfica muestran las mejores cualidades de este soporte. Durante el año pasado y buena parte de éste se produjo una avalancha de programas centrados en deportes de invierno. El snowboard, solo o en compañía de otras disciplinas, fue el induda-

ble protagonista de la mayoría de ellos. Tras la citada avalancha, ha llegado hasta nosotros un programa relacionado con los deportes de invierno, pero en el que las motos de nieve toman el relevo como actores principales. De esta forma se unen a las motos espaciales (cuya manifestación más popular es **JET RIDER**), a

ELECT. ARTS

ELECT. ARTS

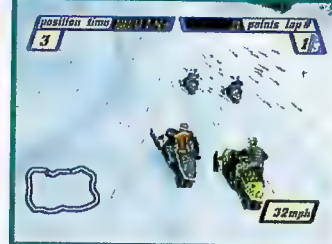
CD ROM



EE.UU.

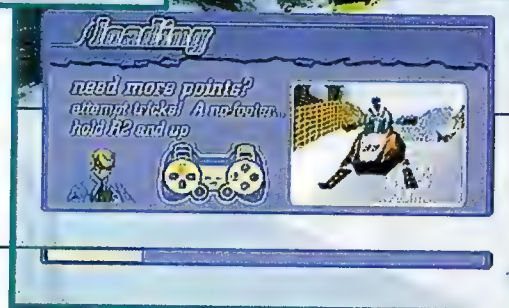


las motos de agua (con programas como **WAVE RACE**) o las clásicas motocicletas (en las que destacan títulos como **MOTO RACER**). Sin embargo, este programa tiene algo especial que se percibe nada más arran-

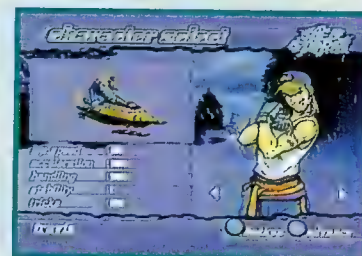


CARGA MUSICAL

Durante las pantallas de carga puede seleccionarse el tema musical que acompañará en el desarrollo de la carrera.

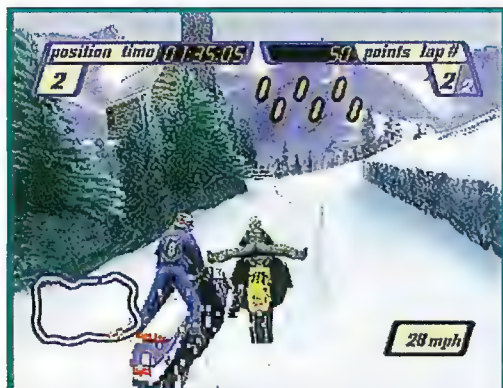


Personajes



Como es habitual en los juegos basados en deportes de invierno, el programa ofrece personajes con atuendos muy variados. Cada uno va ligado a una forma de pilotar diferente.

PlayStation • Deportivo

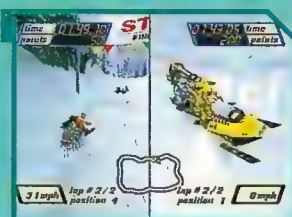


CAMPEONATO

En el campeonato, las piruetas son fundamentales para conseguir dinero, que permite comprar diferentes elementos para mejorar las prestaciones de las motos.

car la moto. La sencillez en el control, la suavidad de movimiento y la perfecta animación de pilotos y máquinas, hacen que el juego se convierta en una auténtica maravilla. En el desarrollo de las pruebas prima la velocidad, ya que el orden de llegada es fundamental para poder pasar de fase, pero también hay que tener en cuenta la realización de figuras durante los saltos. Con las mismas se consiguen puntos, cuya conversión en dinero permite realizar

Cuatro Jugadores

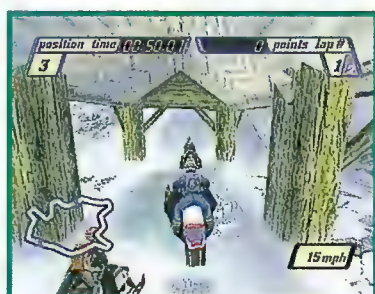
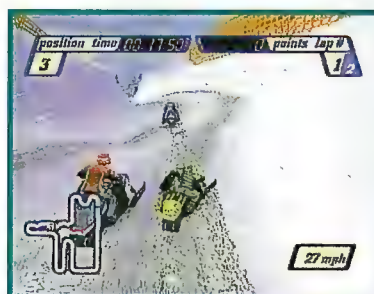


Aunque está previsto que la versión final incluya hasta cuatro jugadores simultáneos, en esta beta sólo está disponible el modo dos jugadores. el mismo se desarrolla mediante una pantalla partida, existiendo la posibilidad de hacer la división tanto vertical como horizontalmente.

las mejoras en nuestras motos necesarias para poder competir en circuitos cada vez más complicados. En cuanto a las opciones no hay demasiadas posibilidades, pero entre ellas puede destacarse la inclusión de cuatro jugadores simultáneos, aunque esta posibilidad aún no estaba disponible en la beta analizada.

Con este juego, ELECTRONIC ARTS vuelve a acertar añadiendo una nueva y espectacular disciplina deportiva a su amplio catálogo de títulos.

CHIP & CE



SUPER NUEVO

FIGHTING FORCE 2

Mucho más que una simple secuela

EIDOS

Core Design

CD ROM



línea METAL GEAR SOLID, donde confluyen elementos de acción, aventura, lucha, estrategia y exploración. De los cuatro personajes del FIGHTING FORCE original, tan sólo queda uno, Hawk Manson, que se erige como protagonista absoluto de este explosivo título, que según informacio-



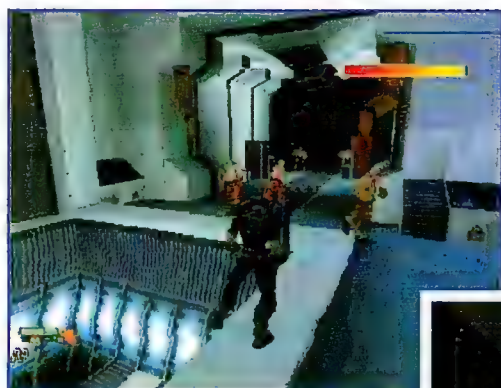
FIGHTING FORCE 2 incorpora elementos de estrategia y exploración que lo desmarcan bastante del desarrollo de la primera entrega.



Entre los títulos que más llamaron la atención de nuestros compañeros R. «JOURNEYMAN» DREAMER y DE LUCAR en el pasado ECTS estaba esta secuela, que lejos de ser una mera continuación al uso, presentará cambios radicales en planteamiento y desarrollo respecto al FIGHTING FORCE original. Si aquél podría definirse como un clon de FINAL FIGHT, **FIGHTING FORCE 2** abandona la mecánica «yocontratadoslosdelbarrio» por un ambicioso desarrollo en la

nes de la propia CORE, hará uso de uno de los entornos tridimensionales mas asombrosos vistos hasta la fecha en **PLAYSTATION**. Habrá que verlo en movimiento (todavía no existe ni siquiera una *demo* jugable), pero EIDOS INT. ya nos ha adelantado algunos aspectos de los que hará gala **FIGHTING FORCE 2**. Para empezar incorporará más de 20 armas diferentes, habrá lucha cuerpo a cuerpo (*combos* incluidos) y se podrán utilizar todo tipo de objetos del esce-

PlayStation • Shoot'em-up 3D

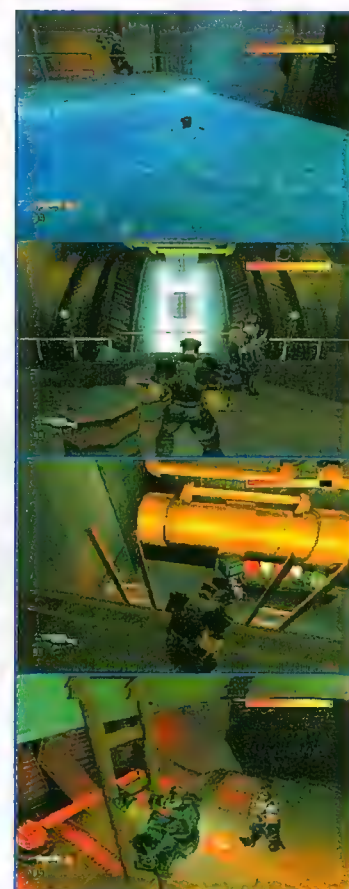
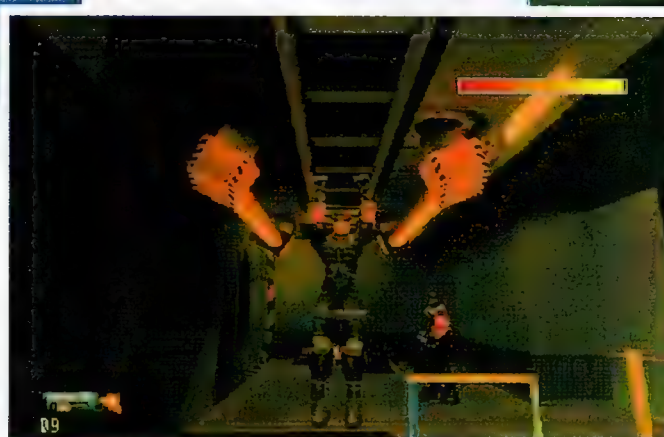


Unico superviviente del elenco del FIGHTING FORCE original, Hawk Manson tendrá en esta secuela la posibilidad de utilizar más de 20 tipos de armas diferentes, aparte de todo lo que encuentre por el camino. Por no hablar de los 50 tipos de enemigos distintos.



nario para atizar a los malos (como en la primera parte). Y es que la base en la que Hawk deberá infiltrarse está habitada por nada menos que 50 tipos de enemigos diferentes, que también utilizarán la orografía y los objetos del escenario para su propia ventaja. Como en METAL GEAR SOLID, actuar con sigilo también será vital para avanzar por los escenarios, aunque la herencia del primer FIGHTING FORCE hará que la fuerza bruta y el combate directo tenga un mayor peso en la mecánica del juego, para delirio de los fans de la lucha. Y poco más se puede decir de este **F. FORCE 2**, al menos hasta que PROEIN nos facilite al menos una *demo* jugable, o mejor aún una *beta* PAL. En ese momento podremos comprobar por nosotros mismos si el juego responde a las grandes expectativas levantadas por EIDOS INTERACTIVE y CORE DESIGN. Aún no hay fecha exacta de lanzamiento, pero es muy probable que se ponga a la venta antes de fin de año.

NEMESIS

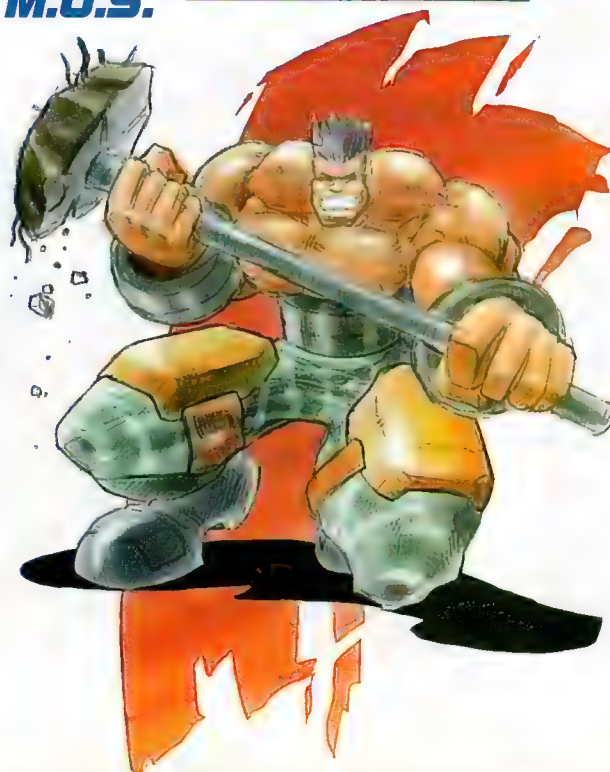
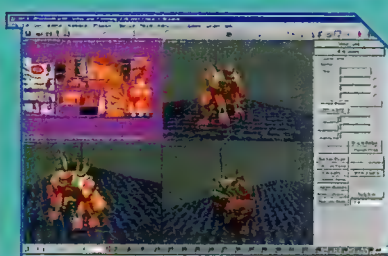
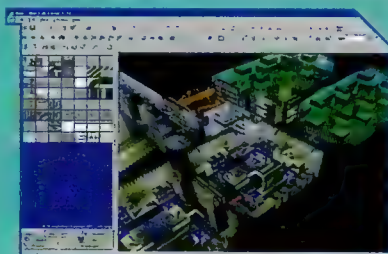
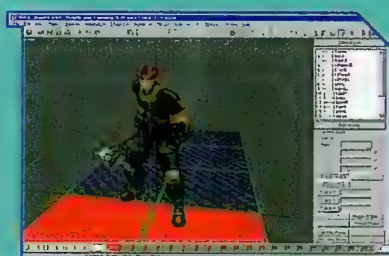


87

Fighting Force 2 cambia las peleas tipo Final Fight por la aventura al estilo M.G.S.

Work In Progress

La gente de CORE DESIGN asegura que FIGHTING FORCE 2 hará gala de uno de los más sorprendentes motores gráficos vistos hasta ahora en PLAYSTATION.



SUPER NUEVO

NHL '2000

En las puertas del nuevo milenio

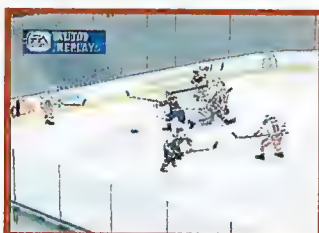


La saga de ELECTRONIC ARTS centrada en el hockey sobre hielo entra en el nuevo milenio con la actualización de plantillas y con algunas novedades gráficas con las que se busca, como suele ser habitual, una mayor

jugabilidad. Por cuarto año consecutivo el comienzo de una nueva temporada se ve reflejado con un programa para PLAYSTATION de la saga de ELECTRONIC ARTS dedicada al hockey sobre hielo. Como es habitual, el principal aliciente para los grandes aficionados a este deporte es la actualización de plantillas. Sin embargo, para



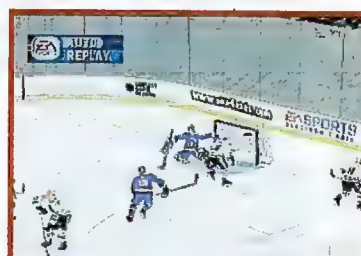
INTRO Una vez más ELECTRONIC ARTS vuelve a dar una lección de lo que puede lograrse con una intro. Las espectaculares imágenes han sido montadas al frenético ritmo del popular grupo Garbage.



ELECT. ARTS

ELECT. ARTS

CD ROM

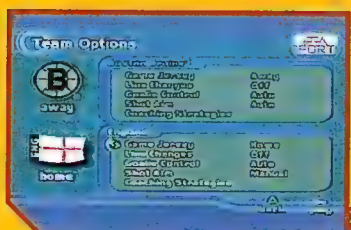


el mercado español lo más interesante es la búsqueda de una vuelta a los orígenes arcade sin perder las notas de simulación logradas con las variadas estrategias y tácticas de juego. En este sentido el control es muy sencillo, aumentando la efectividad cara a la portería contraria. Además, puede establecerse la continuidad con la que se producen las peleas a puñetazo limpio. La presentación se mantiene en el tono de espectacularidad habitual, en la que destaca la fantástica música de Garbage. También en este sentido hay que señalar la calidad de las imágenes de introducción, en las que se muestran algunas de las zonas más populares de las ciudades en las que existen equipos de la NHL, o de los países de las selecciones incluidas.

CHIP & CE

Dentro de las diferentes sagas deportivas de EA, la dedicada al hockey es la primera en entrar en escena

Opciones varias



- 1 Antes de cada partido se ofrece una imagen del lugar de celebración.
- 2 Junto a los equipos de la NHL se incluyen selecciones nacionales.
- 3 El editor de jugadores se está consolidando en este tipo de simuladores.



Junto a las repeticiones después de cada gol, aparece la opción de elegir el momento manualmente.

PlayStation • Deportivo



Música digital Internet
Cine en casa Juegos



¡Vive la experiencial

Visítanos
en el
SIMO
Stand 7068
Pabellón 7



Environmental
Audio™

Sumérgete en el juego. Hazte con una SoundBlaster Live! Y unos altavoces FourPointSurround y deja que Enviromental Audio – la tecnología de sonido para PC más avanzada – te sitúe en el centro de la acción.



Mayoristas autorizados: Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, UMD.
Para recibir más información rellena y envía este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 160 - 08850 Gavà**

Nombre..... Apellidos.....
Dirección.....
Código Postal..... Población.....
E-mail.....

CREATIVE
www.creative.com

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de producto son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

SUPER NUEVO

EXTREME 500

Parada en boxes

El motociclismo vuelve a la carga con una aproximación a los grandes premios en la que se pueden destacar la reproducción del sistema de competición oficial, junto a una magnífica perspectiva aérea. El mundo del motociclismo está encontrando en THQ a su mayor aliado. Después de lanzar CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING y anunciar la próxima comercialización de CHAMPIONSHIP MOTOCROSS, ahora presenta **EXTREME 500**. El juego, que no tiene nada que ver con la saga de EXTREME GAMES de SONY, recrea el mundo de los grandes premios de

motociclismo de una forma similar a la que ofrecen, desde hace mucho tiempo, los simuladores de **Fórmula Uno**. Así, el programa incluye tres categorías de motocicletas (125, 250 y 500 centímetros cúbicos), y un completo calendario de circuitos y entrenamientos. La pena es que no cuente con la licencia oficial, por lo que entre los pilotos españoles podemos encontrar a personajes como **Escobar** (después de cambiar el carro por la moto). Gráficamente la beta analizada no promete demasiado, aunque hay que destacar la perspectiva, casi

THQ

ASCARON

CD ROM

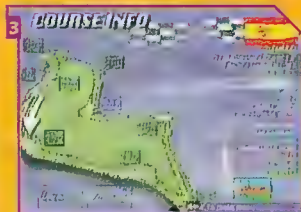
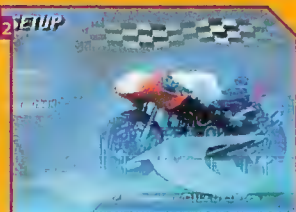
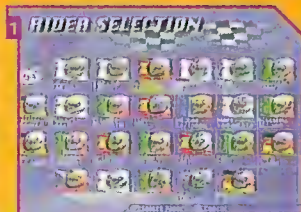


aérea, que permite observar con gran claridad el circuito y que no sabemos la razón por la que no es más utilizada en este tipo de simuladores. Aunque la idea es buena, su desarrollo técnico tiene que mejorar mucho para poder hacer sombra a los más grandes del género.

DOC

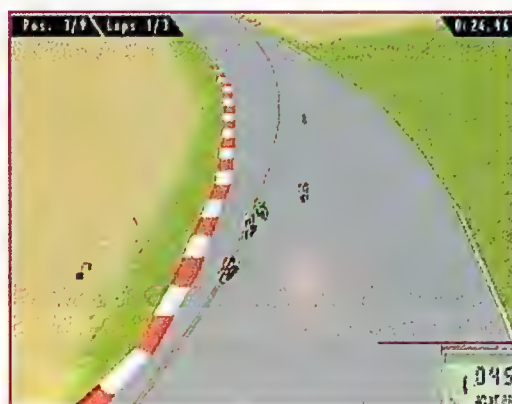


Opciones Disponibles



- 1 Se incluye una amplia variedad de pilotos divididos en las tres cilindradas clásicas.
- 2 Una de las pocas opciones recogidas permite modificar algunas características de las motos.
- 3 Para conocer mejor los circuitos, los jugadores dispone de un plano ampliado.
- 4 La modalidad de dos jugadores tampoco falta a la cita con el motociclismo.

Mientras que el modo simulación ofrece un control tradicional, el modo arcade se permite una serie de licencias. Así, además de un control más sencillo, permite dar patadas a los adversarios que se ponen a tiro.



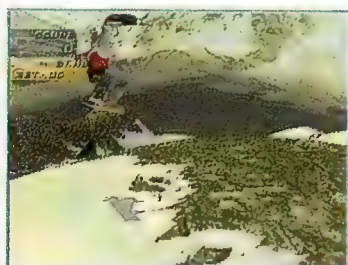
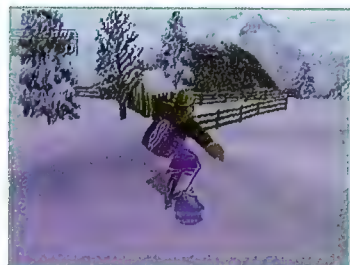
Uno de los aspectos destacados del programa es la inclusión de una perspectiva aérea que hace mucho más sencillo el control de la moto.

PlayStation • Conducción

SUPER NUEVO

SNOWBOARDING

La fiebre continúa



THQ

RADICAL

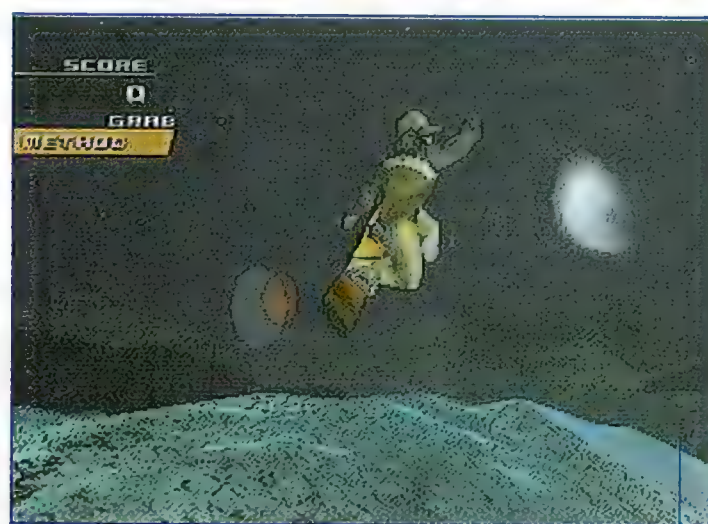
CD ROM



Después de un verano en el que los programas de snowboard han descansado, vuelve esta disciplina deportiva con un título en el que las acrobacias son las únicas protagonistas. La fiebre de los deportes de invierno llegó el año pasado a su máximo esplendor, con más de media docena de títulos para **PLAYSTATION** y alguno que otro para **Nintendo 64**. Entre ellos el snowboard fue la disciplina más empleada, diferenciando tres tipos de programas. Por un lado aquellos en los que primaban las piruetas, por otro los que se centraban en la velocidad, y por último los que mezclaban ambos aspectos. **SNOWBOARDING** se encuentra en el primer grupo, ya que el objetivo consiste en lograr el mayor número de puntos posibles mediante todo tipo de

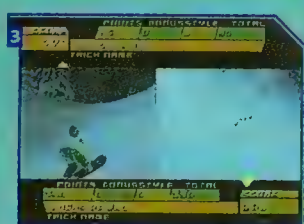
acrobacias y piruetas. Únicamente en el modo *versus* aparece la posibilidad de competir en una carrera en la que el vencedor es el primero en llegar a la meta. Entre los puntos fuertes del programa hay que destacar el apartado musical, en el que se deja notar la colaboración de diferentes grupos con un fuerte toque *grunge*. Dentro de las curiosidades, se puede destacar un editor de pistas en el que es posible colocar diversos objetos, como rampas y rieles, muy útiles para poner en práctica las habilidades de los personajes. Técnicamente estamos ante un programa correcto en el que la fuerte competencia puede ser su mayor problema, especialmente si se produce una proliferación de títulos similar a la que hubo durante el año pasado.

CHIP & CE



A diferencia de otros simuladores de snowboard, el programa de THQ utiliza únicamente esta disciplina. Además, deja a un lado las carreras para apostar decididamente por las acrobacias como sistema para lograr puntos.

Características



- 1 El editor de pistas es uno de los detalles incluidos.
- 2 Cada uno de los personajes tiene características propias.
- 3 El modo dos jugadores también ha sido recogido.



REPETICIONES...

Después de finalizar una prueba es posible observar una repetición la misma.



SUPER NUEVO

DEMOLITION RACER

Donde todo vale con tal de ganar

INFOGRAMES

Seguro que al ver el nombre de este juego a alguno de los fanáticos de la saga DESTRUCTION DERBY le ha dado un pequeño vuelco el corazón. Pues que no se desanime nadie porque **DEMOLITION RACER** de ACCOLADE y PITBULL es un juego de conducción con un talante y una mecánica de juego tan similar que otra compañía un poco quisquillosa sería capaz de hablar de plagio. No es para tanto. **DEMOLITION RACER** coincide con DESTRUCTION DERBY en el motivo inspirador, carreras de resistencia, y en

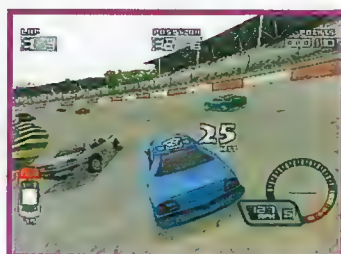
parte del planteamiento, puntos por posición y por colisión, pero **DEMOLITION RACER** es un título mucho menos ambicioso y, sobre todo, mucho menos cuidado en todo el apartado gráfico. Por otro lado, también es cierto que es más rápido, más desenfadado en la acción, más salvaje y, curiosamente, aún más divertido que el título de PSYGNOSIS. Si a este **DEMOLITION RACER** le hubieran añadido unos coches algo más cuidados y vistosos y unos escenarios más detallados y ricos en elementos, estaríamos



hablando del nuevo heredero de este tipo de programas. Como es aún una beta, confiaremos en que los programadores, responsables de maravillas gráficas como la saga TEST DRIVE, le añadan un poco de gracia a la apariencia final.

DE LUCAR

PlayStation • Conducción

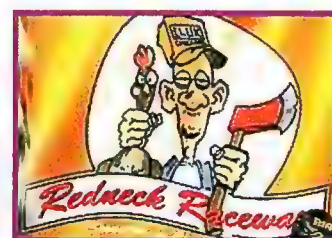
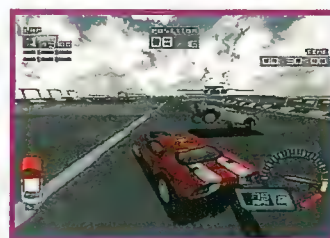


LA DESTRUCCION

total de los rivales te dará puntos fundamentales para lograr los primeros puestos. La cifra de las colisiones se multiplicará por los puntos por puesto en meta.

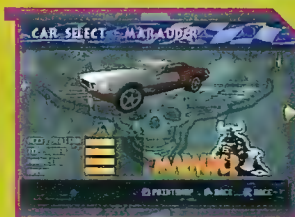


LOS ITEMS repartidos por los circuitos pueden proporcionarte puntos extras, invulnerabilidad temporal o la posibilidad de reparar un poco tus daños. El único item malo son las cajas con una calavera. Ni te acerques.



Por si tenéis dudas del parecido entre este juego y el de PSYGNOSIS, **DEMOLITION RACER** también tiene aquellas pruebas del tipo Arena.

Coches y Diseño



A medida que vayamos completando ligas podremos acceder a nuevos modelos. Aunque elemental, el juego cuenta también con una opción para decorar nuestros coches.

DUKE NUKEM ZERØ H:ØUR

También disponible
para GAME BOY



¡DUKE NUKEM EN SU MEJOR MOMENTO!

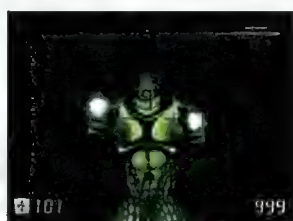
El mejor juego de acción desde GoldenEye

El mayor arsenal de armas, nunca visto en un juego de N64

Increíble sistema de tercera persona que permite a Duke libertad total

Excelente acción multijugador

4 épocas de tiempo diferentes y niveles secretos repletos de peligro



Duke Nukem™ 3D ©1996, 1997 3D Realms. All Rights Reserved. Created by 3D Realms. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. Nintendo, The Official Seal, Nintendo 64 and the 3D "N" Logo are trademarks of Nintendo of America Inc. ©1996 Nintendo of America Inc. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Gameboy Duke Nukem™ Color Gameboy™ ©1998 3D Realms Entertainment. All rights reserved. Developed by Torus Games Pty. Ltd. under sublicense from GT Interactive Software Corp. under license from 3D Realms Entertainment. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. under license from 3D Realms Entertainment. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. 3D Realms Logo is a registered trademark of 3D Realms Entertainment. Torus Games Pty. Ltd. and the Torus Games Logo are trademarks of Torus Games Pty. Ltd. Licensed by Nintendo. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color and The Official Seal are trademarks of Nintendo of America Inc. ©1998, 1999 Nintendo of America Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.



Dioses y MONSTRUOS

Soul Reaver



La primera incursión en las tierras de **Nosgoth** con Legacy of Kain nos dejó un grato recuerdo con **impresionantes** secuencias de vídeo y una jugabilidad fuera de toda duda. Ahora, con **Soul Reaver** todos los factores se han elevado a la **enésima potencia** con un **entorno 3D** de ensueño que hasta el momento parecía **imposible** para **PlayStation**.

Para calificar a una aventura de épica,

casi siempre nos ceñimos al género **RPG**. Sin embargo, en esta ocasión nos hallamos

ante un juego de este talante que no pertenece a este género, pero cuya historia nos traslada a un mundo mágico fuera de toda época y lugar consiguiendo que nos identifiquemos con el protagonista, Raziel, desde un principio. Tal y como sucedía en **LEGACY OF KAIN**, **SOUL REAVER** cuenta con una asombrosa *intro* que se convierte en el preámbulo perfecto para lo que vamos a

SUPER information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CRYSTAL D.

encontrar nada más empezar el juego: el entorno gráfico 3D más alucinante que hayáis visto jamás en esta consola. El grado de detalle

de muchos escenarios alcanza tintes barrocos con recargados tallados sobre las rocas, columnas y demás elementos que decoran cada uno de los lugares donde transcurre el juego. Entre los efectos más impresionantes de **SOUL REAVER**, nos quedamos con los reflejos del agua sobre las superficies rocosas, una auténtica maravilla. Y nada tienen que envidiar los efectos de luz, basta fijarse en las diferentes tonalidades que adquiere el cuerpo de Raziel cuando se acerca a una hoguera para encender una antorcha. Y los programadores no se han parado sólo en dotar al juego de un magnífico aspecto gráfico. Tal



SOUL REAVER

AVENTURA 3D

CD ROM

Jugadores

1

Vidas

1

Fases

6

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD

PlayStation

A Fondo

Intro



La secuencia introductoria nos narra por qué Raziel ha llegado hasta el Mundo Inferior, tras ser ejecutado por sus hermanos a las órdenes de Kain. Todo un despliegue de imágenes impactantes.



GRÁFICOS

el preciosismo con el que están representados todos los escenarios y cada uno de los enemigos le convierten en un juego único para los 32 bits de Sony, con el apartado gráfico más completo que jamás hayamos visto.

MÚSICA

ante un apartado gráfico tan alucinante, la banda sonora de Soul Reaver quizá no se encuentre a su altura, pero cumple con su cometido a la perfección ciñéndose estrictamente a una labor ambiental en todo momento.

SONIDO FX

gruñidos, chirriar de maquinarias gigantes, explosiones y, lo que es más importante, unos diálogos doblados al castellano de una forma sublime. Junto con METAL GEAR SOLID, es uno de los mejores doblajes para PSX.

JUGABILIDAD

el desarrollo de la historia (que nos va guiando mientras conseguimos poderes para acceder a nuevos escenarios del juego), los increíbles combates contra los jefes finales y los puzzles componen un juego muy sólido.

GLOBAL

94

- + todo: la historia, los gráficos y la mecánica de juego.
- quizá la música no alcance la brillantez del resto.



Los monstruos. La originalidad de los jefes finales te dejará pasmado desde el primer enfrentamiento. Comprobarás que no se trata de los típicos combates de golpear y esconderse hasta conseguir la victoria. En **SOUL REAVER**, cada enemigo final requiere una táctica diferente a emplear. Habrá que investigar bien los elementos que componen sus guaridas y aprender cómo podemos utilizarlos para liquidarlos, a ser posible sin sufrir daño alguno. Además, cada uno de los enfrentamientos irá precedido de un diálogo con los hermanos de Raziel en el que tendremos la oportunidad de observar sus deformes y monstruosos cuerpos y averiguar las oscuras intenciones que les han llevado a servir a Kain hasta el final de sus días.

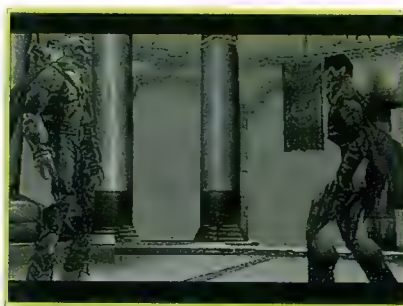
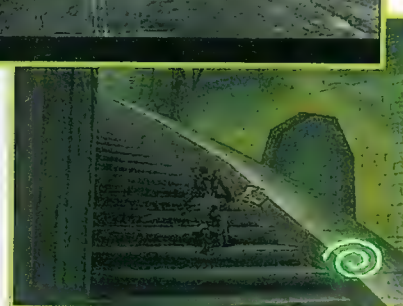
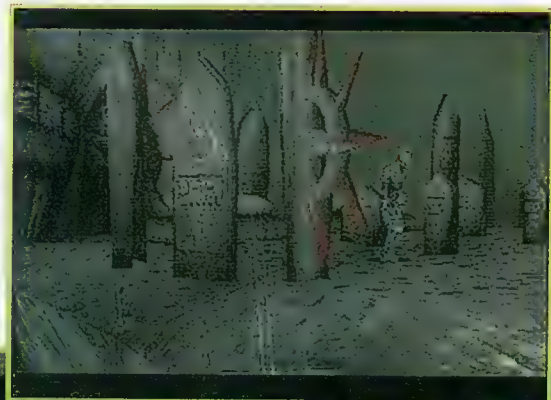
y como ocurría en el primer **LEGACY OF KAIN**, la historia que da pie a la aventura es apasionante. Y, por supuesto, está completamente involucrada con el desarrollo del juego. Por ejemplo, en cada uno de los enfrentamientos de Raziel con los jefes finales (sus hermanos y siervos de Kain), obtendrá el poder que dicho ser poseía: escalar muros, lanzar proyectiles, atravesar

rejas o nadar. Estos poderes le permitirán avanzar accediendo a zonas del mapeado que antes eran inaccesibles y sobrecogiéndonos ante la inmensidad de los parajes de Nosgoth. Resulta sorprendente encontrarse con la entrada a la guarida de Nuprator (los que jugaron al primer **LOK** la recordarán), una inmensa calavera,

representada totalmente en 3D. Los enemigos normales también han sido representados con todo detalle y en la versión final se ha apurado mucho más su nivel de inteligencia artificial, para complicarnos un poco más los combates. El otro escollo del juego, aparte de perderse en alguna que otra ocasión, son los puzzles que se han diseminado a lo largo y ancho de todas las localizaciones de Nosgoth. Pero lo más espectacular son los enfrentamientos con los *final bosses*, el plato fuerte de **SOUL REAVER**. Todo ello está aderezado por una música ambiental que no llega a impactar en ningún momento pero que cumple con su cometido a la perfección. En resumen, **SOUL REAVER** se nos presenta como una aventura épica que no te puedes perder por nada del mundo.

R. DREAMER

A lo largo del juego, el protagonista encontrará puertas que le permiten trasladarse a grandes distancias instantáneamente. Lo mejor será apuntarse los símbolos correspondientes a cada una de ellas.



96

Raziel cuenta entre sus habilidades con la posibilidad de mover bloques. Pero también puede levantarlos, algo que será fundamental para resolver algunos puzzles.



Las dramáticas luchas contra los enemigos pueden tener como resultado que Raziel pierda energía. Entonces perderá a **SOUL REAVER**, pero puede recuperar vida con el alma de sus adversarios.



Nosgoth. Si alguien tenía dudas y pensaba que la representación de este mundo inhóspito iba a perder detalle en su segunda entrega, puede estar tranquilo. El trabajo que han realizado los creadores a la hora de recrear alguno de los parajes que vimos en **LEGACY OF KAIN** nos ha dejado alucinados. Eso sin contar con los detallados grabados en piedra y diferentes ilustraciones que adornan las salas de **SOUL REAVER**. Incluso si no te gusta este tipo de juegos, merecería la pena que te dieras un paseo por Nosgoth para disfrutar con sus extraordinarios paisajes.

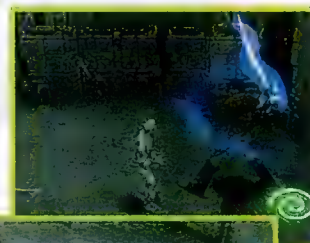
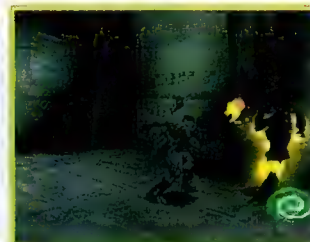
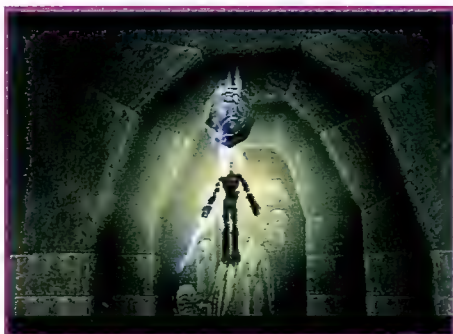
VALORACION

A aquellos que disfrutaron con **LEGACY OF KAIN**, les recomiendo que no pierdan la oportunidad de adentrarse en las aventuras de Raziel. Sólo por la belleza gráfica que despliega **SOUL REAVER** merece la pena darse un garbeo por las tierras de Nosgoth. Si a esto le unimos el impecable mecanismo de juego y todas las sorpresas que atesora (como los jefes finales) tenemos que asegurar que éste es uno de los mejores juegos para **PLAYSTATION**.



El Mundo Inferior. El juego comienza cuando Raziel despierta en un mundo espectral al escuchar una voz. Raziel no sabe si pertenece al mundo de los hombres, de los vampiros o de los Dioses, lo único que saca en claro es que su única posibilidad de descansar en paz es terminar de una vez por todas con Kain. En el Mundo Inferior, el jugador aprenderá a utilizar las habilidades de Raziel y a cómo desenvolverse en las tierras de Nosgoth usando las puertas dimensionales o luchando contra sus adversarios.

Los Glifos. A lo largo de la aventura, y de una forma prácticamente opcional, Raziel podrá buscar una serie de piedras que le otorgarán poderes y habilidades. Digo que son opcionales porque no resultan fundamentales para avanzar, aunque sí pueden facilitar la labor, consumiendo, a cambio, un poco de energía.

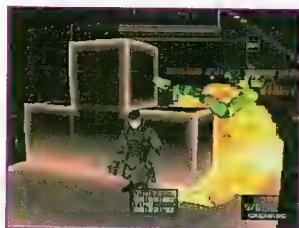


La variedad de cada enfrentamiento viene dada por la gran gama de enemigos. Raziel también cuenta con diferentes modos de terminar con sus enemigos.

Vade

MGS Special Missions

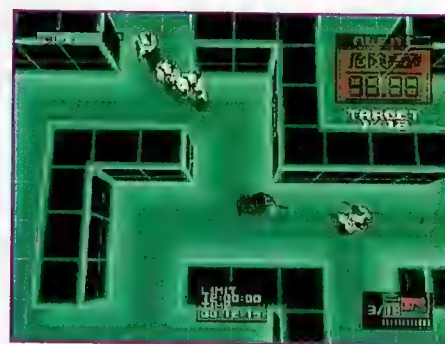
RETO



No **contentos** con crear uno de los tres mejores títulos de PSX, **Hideo Kojima** y su equipo vuelven a la carga con 300 nuevas misiones de VR Training, donde la **jugabilidad** que ha hecho legendario a Metal Gear Solid se pone al servicio de las pruebas más **sorprendentes**.

Antes de entrar en materia, es preciso dejar una cosa bien clara. **MGS SPECIAL MISSIONS** no es una segunda parte de METAL GEAR SOLID, sino un CD con más de 300 nuevas misiones de entrenamiento virtual,

cuyo desarrollo va mucho más allá de lo visto en el VR Training del MGS Original. Estas están divididas en cuatro secciones diferentes (*Sneaking, Weapon, Advanced y Special Mode*), cada una de las cuales se subdivide además en otras tantas modalidades diferentes. Por primera vez, los distintos VR Training ofrecen y requieren el uso de todo el armamento del juego original, desde el *Socom* hasta las minas antipersonales o el rifle de francotirador *PSG-1*. Los objetivos con-



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR KONAMI
PROGRAMADOR KCE JAPAN W.

En **SPECIAL MISSIONS** convergen elementos conocidos (los suelos falsos) con otros inéditos (los nuevos soldados genoma).



VALORACION

Además de estar traducido al castellano, **SPECIAL MISSIONS** atesora cualidades que le hacen ser aún mejor que su homónimo japonés (el cd extra incluido junto a **MGS INTEGRAL**). Ahora es más fácil sacar a la luz opciones como el *Ninja* o la sesión de fotos, que son al fin y al cabo los extras más ansiados por los usuarios. Aquí te esperan más de 300 misiones infinitamente más complicadas y divertidas que las del **MGS** original, donde podrás usar todas las armas y abatir a los enemigos más delirantes. **MGS SPECIAL MISSIONS** es un compendio de acción, aventura y estrategia como se han visto pocos en **PLAYSTATION**.

MGS SPECIAL MISSIONS

ARCADE

CD ROM

Jugadores

1

Vidas

1

Misiones

+300

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

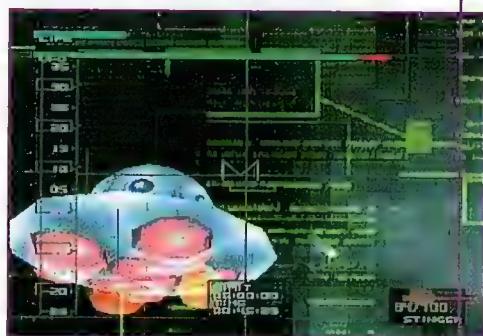
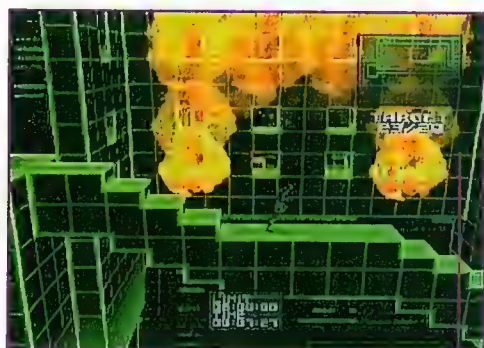
ANALOGICO+ VIBRACIÓN

Grabar Partida

MEMORY CARD (1)



Si en el **MGS** original el VR Training se limitaba a combatir con las manos desnudas o con ayuda de una simple pistola Socom, en **SPECIAL MISSIONS** es preciso utilizar todo el armamento conocido, desde explosivo C-4 hasta el rifle de francotirador PSG-1.



En **MGS SPECIAL MISSIONS** también hay cabida para los puzzles (algo peculiares, eso sí) y detalles de humor como el enfrentamiento, lanzamisiles Nikita al hombro, contra un OVNI. La pantalla en cuestión se titula LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA. Se ve que **Hideo Kojima** es un fanático de EXPEDIENTE X.

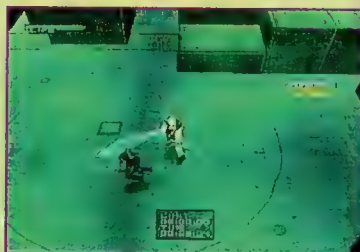
Misterios sin resolver



Aunque la traducción al castellano destripa parte del encanto de los enigmas, **Mystery Mode** sigue siendo uno de los mayores logros de **SPECIAL MISSIONS**. Cada uno de los diez enigmas comienza con un cadáver... ¿Quién será el culpable?

Ninja

A través de tres misiones exclusivas podrás controlar a Frank Jaeger, el Ninja, degollando soldados genoma a diestro y siniestro. La última misión es realmente curiosa. En ella es preciso localizar y asesinar nada menos que a Solid Snake.



tra los que disparar van desde simples diámas móviles hasta cámaras de vigilancia, un Ovni, soldados genoma de talla normal y algunos de más de 30 metros de altura. A medida que se va superando una pantalla tras otra, se va completando un tanto por ciento del juego, lo que activa nuevas modalidades y extras. Si bien los modos **Sneaking**, **Weapon** y **Advanced** poseen una mecánica parecida a la del VR Training del

MGS Original (salvo por el uso del armamento completo), el modo **Special** encierra los mejores y más divertidos eventos de todo el compacto. Aquí se ofrece desde la posibilidad de jugar en tres misiones como Frank Jaeger, el Ninja, hasta resolver puzzles, investigar asesinatos, combatir a una nueva variante de soldados genoma o participar en una verdadera miniaventura de 10 fases denominada VR Mission. El desa-

GRAFICOS

SPECIAL MISSIONS utiliza el mismo entorno 3D del MGS original, aunque los fondos negros, que son bastante espectacularidad. Por el contrario, las chicas de la sesión fotográfica son de lo más impresionante que se ha visto en PSX.

MUSICA

La ya inmortal obra de Tappé, sirve de preludio al juego. Ya dentro de él, lo más destacado es la recuperación de uno de los temas sonoros del segundo METAL GEAR de MSX.

SONIDO FX

Dado que no hay historia ni línea argumental, las voces de **SPECIAL MISSIONS** se reducen a unos cuantos gritos y las felicitaciones al superar un récord. Es lógico que no se hayan molestado ni en doblarlo al castellano.

JUGABILIDAD

Cuanto más complicada es una misión, más adictivo se vuelve el juego. La necesidad de ir avanzando para desvelar más extras y misiones hará que olvides otros títulos para centrarte únicamente en éste. Sencillamente, está a la altura del otro MGS.

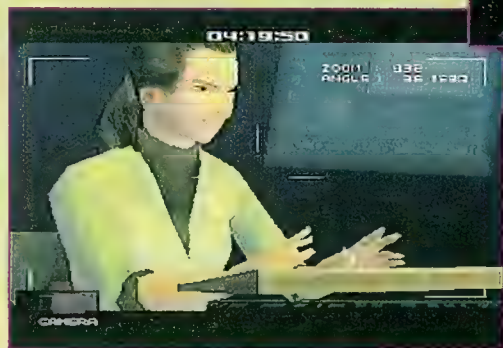
GLOBAL



el grado de detalle en las chicas de la sesión de fotos. algunos términos de la traducción al castellano, como decir «paleta de helado».

Sesión Fotográfica

A partir del 10% de juego superado accederás al modo *Photographing* con Naomi Hunter como modelo, aunque sólo podrás acercarte paulatinamente a ella a medida que vayas avanzando en *VR Training*. Tras superar un 94% aún no he conseguido a Mei Ling, pero sí estaba en la copia japonesa, y es lógico esperar que aparezca en la versión PAL.

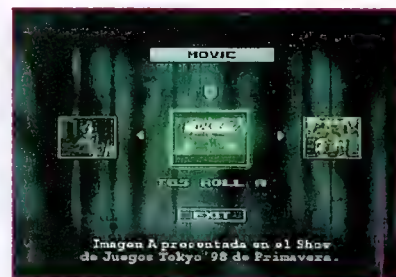


rollo es igual de divertido y apasionante que el del METAL GEAR SOLID, pero dotado de un puntito de «mala leche». Resolver algunas misiones, como las de la modalidad *Puzzle*, puede llevar tardes enteras, aunque te consideres todo un experto en el manejo de Solid Snake. Todo sacrificio es poco, con tal de desvelar más misiones y extras (como la sesión fotográfica o los vídeos del E3 y TGS). A nivel visual, **MGS SPECIAL MISSIONS** es todo lo brillante que le permiten los escenarios virtuales, con excepción de la última misión del modo *Mystery*, un homenaje a la saga *RESIDENT EVIL*, donde **Kojima** y su gente se resarcan de tanto fondo negro decorando las paredes del despacho con todo tipo de chorraditas. Mucho más

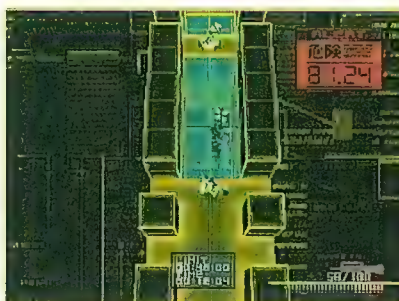
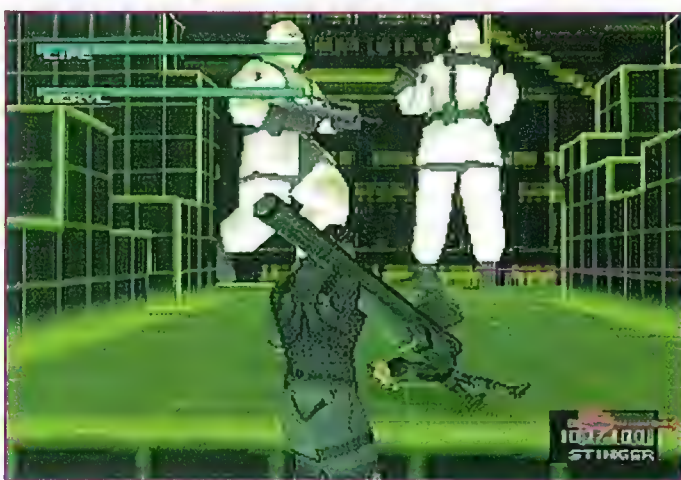
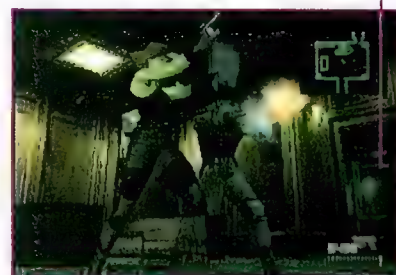
que una simple colección de retos y pruebas, **SPECIAL MISSIONS** es el mejor complemento que se podría soñar para MGS. Si te gusto aquél, este CD te volverá completamente loco.

NEMESIS

Special Mode ofrece misiones tan surrealistas como abatir con misiles a una pareja de soldados Genoma de 30m. de altura.



VIDEOS Uno de los extras más interesante es la colección con los vídeos de MGS que se mostraron a la prensa en el Tokyo Game Show del 98 y el E3 del 97.



OBJETOS Aunque para superar las misiones sólo se requiere el uso de armas, en algunas pantallas es inevitable utilizar determinados objetos, como la caja o los cigarrillos para escapar de los guardias o detectar rayos infrarrojos.

¡¡No Juegues

con Fuego!!

No eres un

escogido

de Dios...

MONACO

GRAND PRIX

racing simulation 2

<http://www.ubisoft.es>

Próximamente en...



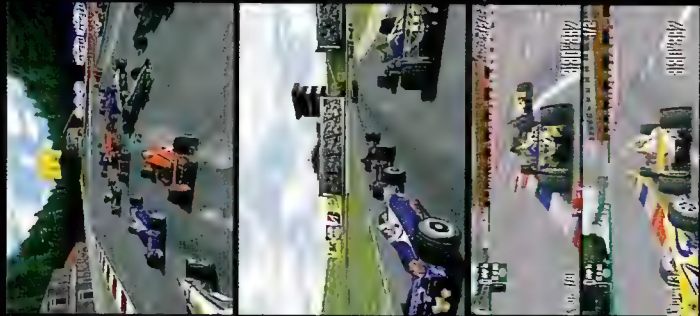
Distribuido por...



Tel. 934 914 741



© Automobile Club de Monaco



¿Conoces tus propios límites?
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, el simulador de carreras más desafiante nunca jamás creado, te pone a prueba.
22 pilotos expertos compitiendo en 16 de los más famosos circuitos internacionales.
Un motor tecnológicamente tan avanzado requiere una forma de conducción al límite de velocidad.

Cada giro, cada adelantamiento, debe ser ejecutado a la perfección. ¡No es un juguete!
Vigila lo que haces o convertirás tu coche en un infierno en llamas...



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

UBI SOFT ENTERTAINMENT

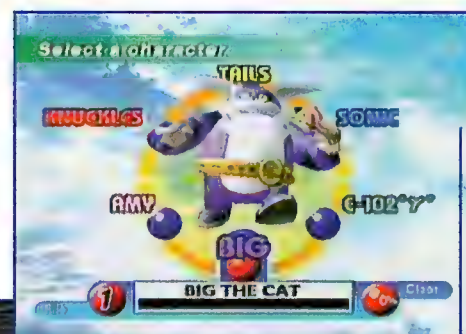
Ctra. de Rubí, 72-74, 3ª Planta · Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 93 544 15 00

©Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft es una marca registrada de Ubi Soft Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. "Monaco Grand Prix Racing Simulation 2" es una marca registrada de A.C.M. Automobile Club de Monaco. Todos los derechos reservados. Nintendo, Nintendo 64 y el logo 3D "N" son marcas de Nintendo America Inc. bajo licencia Nintendo. PlayStation y los logos son marcas de Sony Computer Entertainment. Sega y Dreamcast son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.

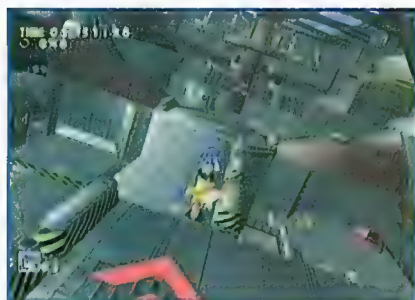
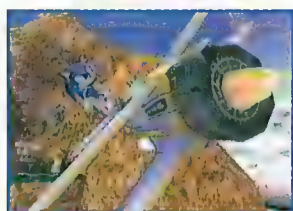
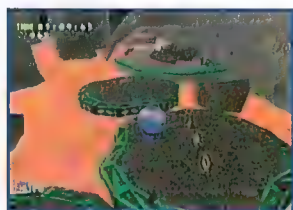
Vuelve el TORNADO azul

Sonic Adventure

Tras dedicarse unos **años** a experimentar en Saturn con títulos como Nights o Burning Rangers, el Sonic Team de Yuji Naka **recupera** el personaje que les dio nombre y **prestigio** para crear el arcade de plataformas más espectacular de la historia. Sonic ha **vuelto**.



La aventura de Sonic es la llave para poder jugar con otros personajes, como Tails, Amy o Knuckles.



Nacido para ser mascota e imagen de la compañía, a Sonic no se le trató bien durante el reinado de **SATURN**. Con la única excepción de SONIC JAM, que era una impagable recopilación de los SONIC clásicos de **MD**, los fans del puercoespín azul fuimos tristes testigos de como SEGA dejaba a su amada criatura en manos inglesas, con títulos infames como SONIC R o SONIC 3D. Por suerte, con la llegada de **DC** soplan nuevos vientos en SEGA, y Sonic The Hedgehog ha regresado a las

manos de su creador, **Yuji Naka**, para protagonizar el más asombroso arcade de plataformas 3D producido hasta el momento. Toda la potencia de la flamante máquina de SEGA se ha puesto al servicio de Sonic para trasladar a las

tres dimensiones toda la magia, la



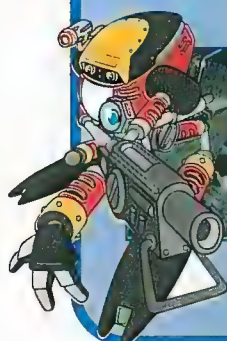
velocidad y la jugabilidad que hicieron grande a las entregas de **MD**. Anillos, loopings, trampolines y flippers y otros elementos clásicos de la saga adornan ahora los más vastos mundos en 3D, por los que Sonic trota como una centella, acompañado de viejos amigos como Tails, Amy o Knuckles y donde, por supuesto, no falta el pérfido y alopecico Dr Eggman/Robotnik. Como su propio nombre indica, el juego es una descomunal aventura, donde se



SUPER Information

FORMATO GDRM
PRODUCTOR SEGA
PROGRAMADOR SONICTEAM

E-102



La última creación robótica del Dr.Eggman/Robotnik acabará por revelarse ante su amo para ayudar a Sonic.

VALORACION

Desde SONIC CD, la mascota de sega había caído en una imparable decadencia, gracias a «joyas» como sonic 3D. Por suerte, NAKA y cia han tomado cartas en el asunto y nos ofrecen el que es, hoy por hoy, el mejor juego de plataformas del mercado. Al menos esa es mi sincera opinión.

SONIC ADVENTURE

PLATAFORMAS 3D

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases de plataformas	11
Vibration Pack	SI
Internet	SI
Grabar Partida	SI

Knuckles



El Echidna rastafari conserva las mismas habilidades (escalar y planear) que le hicieron famoso en *MEGA DRIVE*.

Big the Cat



Este gigantesco y peculiar gato es todo un maestro en el difícil arte de la pesca.

Sonic

El héroe de SEGA se enfrentará una vez más a Eggman, a lo largo y ancho de diez fases de acción, donde pondrá a prueba



sus nuevos poderes. También podrá convertirse en SuperSonic, pero esa es otra historia...



Amy



Armada con un gigantesco martillo, Amy deberá proteger al inocente pajarillo Flicky de los sicarios de Eggman.

Tails



La mecánica de las fases de Tails se reparte entre las carreras contra Sonic y los descensos en Snowboard.

GRAFICOS

aunque no se han subsanado todos los errores del original japonés, *SONIC ADVENTURE* es, a fecha de hoy, el más espectacular y vistoso arcade de plataformas del mercado. Y encima permite jugar a 60 Hz.

MUSICA

es la mejor banda sonora producida por SEGA desde *SONIC CD*. *ADVENTURE* reúne los más diversos géneros (jazz, funky, rock duro). Entre todos, destaca el tema principal del juego, que es una verdadera caña.

SONIDO FX

aunque no ha sido doblado al castellano, las voces inglesas de *ADVENTURE* son bastante buenas y concuerdan bastante con la personalidad de cada personaje. Por cierto, también se puede optar por las voces japonesas.

JUGABILIDAD

sin entrar en la eterna discusión sobre si es demasiado vertiginoso, lo único cierto es que *SONIC ADVENTURE* es divertido, adictivo e incluye seis aventuras diferentes. Por no hablar de los chaos o los minijuegos.

GLOBAL

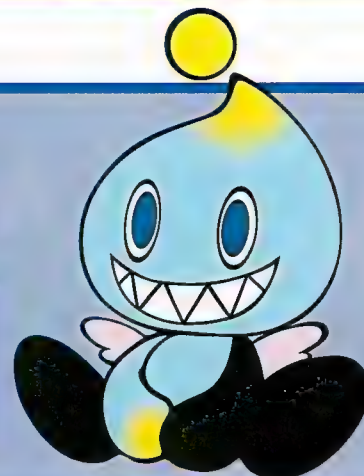


- Por fin un juego de *SONIC* a la altura de personaje.
- No tener una TV con RGB para ver el juego a 60 Hz.

Los Chao



Son mascotas virtuales que podrás fusionar con los animales rescatados durante el juego. Podrás guardarlo en la VMS y hacer que compitan con otros chao.



El mundo de Casinopolis incorpora dos mesas gigantes de pinball. Una está dedicada al *Nights* de *SATURN*, mientras que la otra homenajea una de las fases del primer *Sonic* de *MD*.



Yuji Naka y sus compañeros del *SONIC TEAM* han hecho de *SONIC ADVENTURE* un homenaje a las anteriores aventuras de la mascota de *SEGA*, donde no faltan los loopings, la fase de snowboarding o el paseo en avioneta, todo un clásico desde *SONIC 2*.

saga desde *SONIC 2* (la acción es tan vertiginosa que el usuario a veces tiene la sensación de no manejar al protagonista), las otras cinco aventuras que componen el juego son mucho más reposadas, en especial las de Knuckles o Amy. Esta idea de acompañar la aventura original con otras cinco de igual intensidad y duración es sólo uno de los múltiples detalles destinados a alargar la vida de este título mucho más allá de lo que suele ser habitual en los arcades de plataforma. Los Chao (unas mascotas virtuales que pueden criarse dentro de las tarjetas de memoria VMS), los minijuegos o la posibilidad de acceder a **Internet** para bajar nuevos subjuegos y cambiar parte de los escenarios, junto a otras pequeñas opciones, como poder jugar a 60 Hz (y así conservar la velocidad y tamaño de pantalla de la versión japonesa), llenan de grandeza a *SONIC ADVENTURE*, por encima de cualquier aspecto visual. En mi modesta opinión es el mejor título que he visto hasta el momento de los aparecidos para *DREAMCAST*.

NEMESIS



The ps X files

By I-MAN



La verdad
esta aqui dentro

El DEMONIO volumen

Speed Devils



SUPER Information

FORMATO GD ROM
PRODUCTOR UBI SOFT
PROGRAMADOR UBI SOFT

De todos los juegos de coches que hemos podido ver hasta la fecha para **DREAMCAST**, **SPEED DEVILS** es el que más nos ha gustado a casi todos... después de **METROPOLIS STREET RACER**, título que se convertirá en el primer gran clásico del motor de esta consola. Sin ser un proyecto tan ambicioso como ese, **SPEED DEVILS** es un buen ejemplo de lo que **DREAMCAST** puede ofrecernos en esta primera etapa y que podríamos resumir, a grandes rasgos, en juegos con unos gráficos espectaculares, unas dimensiones considera-



En estas dos pantallas podéis apreciar como cambia el aspecto de los escenarios con un simple retoque de la hora de la carrera. También está muy logrado todo lo relacionado con las condiciones atmosféricas.



Los que hayan tenido algún flirteo con los juegos de PC puede que este **Speed Devils** de Dreamcast les resulte muy **familiar**. No es extraño, este **Speed Devils** es la versión para la nueva consola de Sega del **Speed Busters** de ordenador.

bles y una jugabilidad bastante interesante. Aunque aún hay algunas cuestiones que podrían haberse mejorado, como la dinámica de los coches o el escaso número de circuitos, lo cierto es que en su conjunto es uno de los títulos más completos e interesantes que encontraremos en la primera hornada. Manejable, con la velocidad justa, un nivel muy competitivo en los rivales y con dos modos bien diferenciados y con distintas prestaciones, **SPEED DEVILS** es un juego que os irá ganando partida tras partida. Así, sin llegar al ritmo trepidante de otros programas del género en otras consolas, su reñidísimo modo Campeonato nos obligará a fajarnos sin descanso con rivales bastante pesados



Aunque no sean de lo mejor que hemos visto en el género de conducción en cuestión de cámaras e interacción, las repeticiones están bastante bien y te permitirán ver toda la belleza y espectacularidad de las carreras.

VALORACION

Aunque tenga cosillas que podrían haberse pulido un poco más, la verdad es que **SPEED DEVILS** es uno de los juegos más apetecibles del catálogo de dreamcast. Si te gustan los juegos de coches movidos y sin complicaciones temáticas es una excelente opción.

SPEED DEVILS

ARCADE DE CONDUCCION

GD ROM

Jugadores	1-2
Vehículos	12
Circuitos	13
Continuaciones	INFINITAS
Internet	NO
Grabar Partida	VSM

Modo Torneo



para alcanzar una de las tres primeras posiciones y sumar el dinero necesario para mejorar nuestro coche o comprar otro más potente. En esta modalidad, la más divertida, compleja y duradera de **SPEED DEVILS**, también se puede conseguir algún dinero extra superando el límite de velocidad de los controles, por vuelta rápida y tiempo final o aceptando algún reto de los rivales. Todos los recorridos del juego cuentan con atajos y



Al principio pensamos que los daños en las carrocerías iban a ser casi como siempre: más bien discretos y sólo para cubrir el expediente. A medida que fuimos jugando pudimos comprobar que estábamos totalmente equivocados. Son realmente espectaculares y afectan a todo el coche.

El modo arcade está bien, pero no tiene nada que hacer frente a este divertidísimo modo torneo. Además de correr como locos, deberemos acumular dinero para poder hacer mejoras en nuestro coche o comprar uno nuevo. Las apuestas con otros rivales pueden darnos desde importantes sumas a partes de vehículos o el coche del contrario. Hasta que no conozcáis los circuitos no arriesguéis demasiado.

2 jugadores



GRAFICOS

MUSICA

SONIDO FX

JUGABILIDAD

GLOBAL

Los coches y escenarios son una auténtica maravilla, pero han recurrido a unos pocos recorridos con cambios de dirección, de luces o climatología. La decoración de las carrocerías de los vehículos es algo absolutamente genial.

una banda sonora variada, abundante y con bastante ritmo. en ocasiones podría pasar por las melodías de un arcade de la calle. de todas formas, os recomendamos que probéis a jugar sólo con el sonido.

si tenéis oportunidad de escuchar los efectos sonoros de este juego en un televisor estéreo o en un equipo de música quedaréis encantados. potentes y reales van de maravilla con el estilo de juego.

al principio puede parecer algo simple, pero es de esos juegos con los que te picas y no dejas de jugar. el modo campeonato es mucho mejor que el arcade, pero ambos tienen su miga.

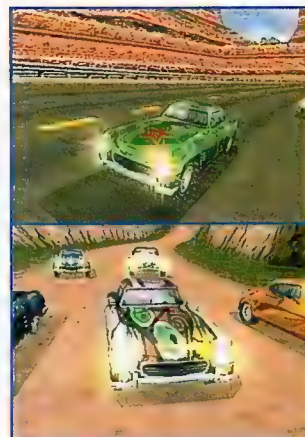
91

- + divertido, potente y con unos coches espectaculares.
- en vez de invertir los circuitos o la climatología podían haber hecho más circuitos.

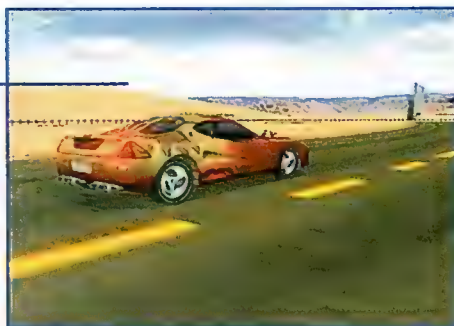
Carrocerías



SPEED DEVILS tiene un montón de aspectos destacables, pero el tema de los diseños de las carrocerías merece pasar a los anales de la programación.



Sin ser uno de los coches más potentes del juego, esta hortera colorista es una verdadera máquina de ganar. Su precio es bestial, pero al volante de este carro ya no se te resistirá ningún control de velocidad.



también con zonas de máxima dificultad en las que dejarse buena parte de lo ganado en tiempo y, sobre todo, en daños en carrocería. Con la calidad que tienen los circuitos es una verdadera pena que los programadores hayan optado por hacer cambios en la dirección, en los diferentes momentos del día y la climatología, en vez de haber creado algunos recorridos extras. Una solución demasiado cutre para

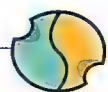
pasar desapercibida en un trabajo por lo demás tan esmerado. Si os dáis una vuelta por el modo *arcade* y sus opciones de circuito podréis ver todas las variantes posibles de cada recorrido. Para terminar, la modalidad para dos jugadores puede ser un aliado más a tener en cuenta para correr a buscar este genial **SPEED DEVILS**.

DE LUCAR





se buscan pobladores



pobladores.com

yo soy / yo puedo

www.pobladores.com

El ARCADE en tu casa

Sega Rally 2

Aunque esta muy **lejos** de aprovechar mínimamente las prestaciones de **Dreamcast**, todos los que degustamos de la magia de este arcade podremos revivir en **casa** su indiscutible y desbordante jugabilidad.



En primer lugar debo reconocer que soy un amante de este juego, y que en su versión **SATURN** estuve meses disfrutando de él. Como imaginaréis, esperaba ansiosamente la llegada de



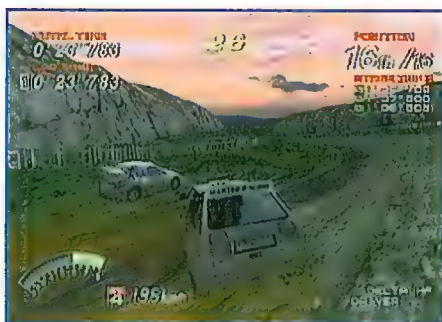
El Peugeot 205 es quizá el coche que más satisfacciones da por la agilidad que demuestra en curvas.



El diseño de los vehículos es uno de los mejores aliados del juego. Y no sólo por los modelos actuales, sino también por antiguos coches que crearon su leyenda en el mundo de los rallies.

la entrega para **DREAMCAST**, y os aseguro que no me ha defraudado. Eso no significa que no vea sus defectos, que los tiene y bastante acusados, pero lo que hace a **SEGA RALLY 2** grande entre los grandes permanece intacto. Una vez que te metes en la vorágine de ir recorriendo tiempo al crono, es difícil escaparse del fenómeno **SEGA RALLY 2**. La adicción que provoca el ir obteniendo coches ocultos, el ver cómo aparece en pantalla el tiempo que hemos

recortado de nuestra anterior partida, el comprobar cómo vamos ganando puestos en cada carrera, no tiene comparación alguna. El mes pasado os dije que para mí era probablemente una fantástica primera compra junto a la consola. Y eso lo digo sin reservas, y aún sabiendo que a muchos os pueda decepcionar algún detalle. Cuando se compra una consola nueva, y de la entidad de **DREAMCAST**, uno no espera que presente fallos técnicos, y **SEGA RALLY 2** los tiene. En primer lugar no está en alta resolución, lo que comparado con otros juegos



VALORACION

SEGA RALLY 2 es un grandísimo juego de coches. No es perfecto, presenta alguna ralentización y el paso a PAL ha venido acompañado con alguna brusquedad. Pero no importa, sigue siendo uno de los juegos más divertidos y que más tiempo pasará metido en las entrañas de **DREAMCAST**. Quizá se han pasado con la dificultad, y eso puede hacer desesperar a más de uno, aunque sigue siendo una gran compra.

SUPER information

FORMATO: CD-ROM
PRODUCTOR: SEGA
PROGRAMADOR: SEGA RALLY TEAM

SEGA RALLY 2

CONDUCCION

CD ROM

Jugadores	2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Internet	NO
Grabar Partida	SI

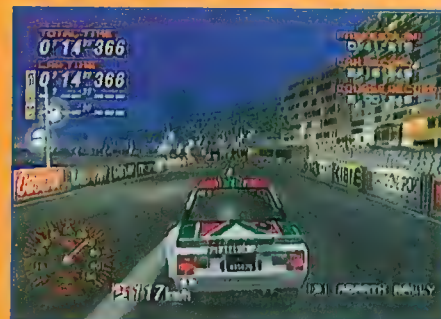
Time Attack

Personalmente, siempre he sido un auténtico aficionado a esta modalidad, y por eso quizá me gusta tanto **SEGA RALLY 2**, porque realmente, todo el juego es una especie de *Time Attack*, en el que los coches se limitan a estorbar. Pero en fin, el verdadero *Time Attack* es este modo, que sin duda y gracias a los continuos controles parciales, supone un auténtico vicio que te hará jugar y jugar para rebajar tus mejores tiempo.



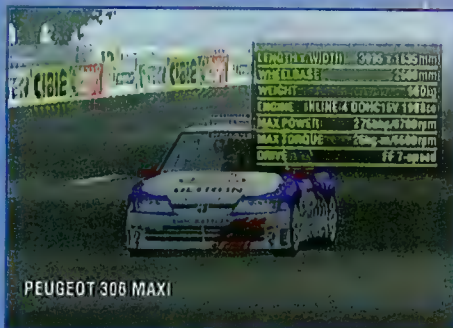
como el futuro **METROPOLIS STREET RACER**, decepciona un poco. En segundo lugar, se producen ralentizaciones, algo sólo explicable por el hecho de haber sido de los primeros juegos programados para la consola, ya que en posteriores producciones hemos visto juegos en alta resolución y moviéndose sin ningún tipo de

problema. En tercer y último lugar, la excesiva dificultad. Si bien es cierto que la entrega japonesa, especialmente en el modo *10 Years Championship*, era relativamente accesible, en esta ocasión se han pasado un pelo, pudiendo incluso acabar con la paciencia de más de uno. Sólo aprendiendo a modificar la mecáni-



Los controles parciales hacen que sepamos cuánto vamos recortando en cada tramo... o si lo estamos haciendo peor que antes.

Cars Profile



En esta opción podremos ver imágenes de los coches como si de una retransmisión de televisión se tratara. Realmente espectaculares.



Entre las modalidades disponibles de menú principal aparece la denominada *Cars Profile*, en la podremos ver a modo retransmisión de televisión y acompañada por la voz de un comentarista, cada uno de los coches de que dispongamos. Según vayamos incorporando vehículos a nuestro parque móvil, se han añadiendo también a esta opción. Sin duda la opción del juego que muestra a las imágenes más espectaculares.

GRAFICOS

Aunque es un juego realmente bonito, queda un poco lejos de las últimas producciones para DREAMCAST, especialmente en cuanto a la resolución gráfica. el paso a pal ha añadido un pelín más de brusquedad global.

MUSICA

como suele pasar, queda bastante en un segundo plano por debajo de las voces del copiloto y los efectos de sonido. pero lo que es indudable es que es de calidad, tiene ritmo y no carga ni molesta en absoluto.

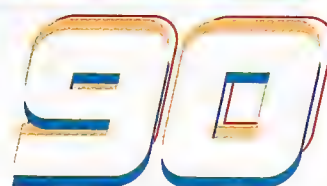
SONIDO FX

podremos elegir entre voces masculinas o femeninas para el copiloto. con la buena señalización en pantalla de las curvas, tampoco será muy necesario prestarles mucha atención. el sonido de motores es bastante bueno.

JUGABILIDAD

Lástima que algunas ralentizaciones y brusquedades del engine defrauden un poco. en cuanto a la dificultad, quizá se les ha ido la mano un poco, o mejor dicho, demasiado. pero divertido es como el que más.

GLOBAL



+ es uno de los juegos más adictivos de DREAMCAST.
- técnicamente queda muy por detrás de las últimas producciones para DREAMCAST.

10 Years Championship



Es la modalidad estrella y la que nos dará acceso a los coches secretos. 10 fases de auténtica lucha contra el crono y los rivales. Lo mejor del juego.



ca de los coches y, sobre todo, aprendiendo a jugar con el cambio manual, podremos llevar a nuestro coche al primer lugar de cada competición. Pues a pesar de todo, sigo creyendo que es una fantástica introducción al mundo **DREAMCAST**. Imaginaos de qué niveles de jugabilidad estamos hablando para que siga pensándolo. Y no es por fanatismos baratos ni nada parecido, sino porque estoy más que seguro que pocos juegos os harán disfrutar tanto como **SEGA RALLY 2**. Tanto que probablemente sus defectos os pasen desapercibidos, porque para ser justos, a la hora de jugar no afectan para nada a la diversión que emana. Así pues disfrutad con la entrega europea de **SEGA RALLY 2**, en la que podréis disponer de coches nuevos ocultos (fantástico el Seicento Sporting), y un sinfín de condiciones climatológicas para los variados trazados que componen el juego. Y si consigues ganar el modo *arcade* en el nivel de dificultad más difícil, mándanos tu foto para rendirte pleitesía y ponerte un apartamento.

THE SCOPE



En el modo 10 Years Championship podremos variar la mecánica del coche. Es especialmente útil cuando las condiciones climatológicas son adversas.





Joypad Tekken3 PlayStation



Dual Shock Colores PSX



Volante Dual Shock
Pedal y Marchas PSX



Sillón Dual Shock
PLAYSTATION

Volante Twin Turbo PLAYSTATION



Vibración, Pedales, Freno de Mano y Marchas



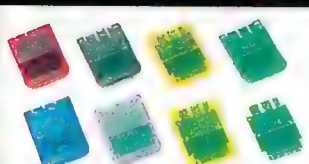
Pistola GUNCON
Vibración + Pedal PSX



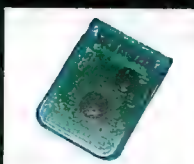
Pistola GUNCON
Vibración PlayStation



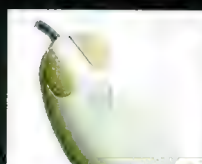
Pistola Vibración
SCORPIO + Pedal PSX



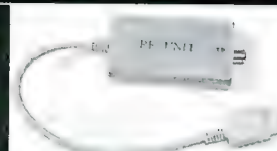
Memory CARD 1 Mb PSX



8 Mb PSX



HyperMouse PSX



RF-Unit PlayStation



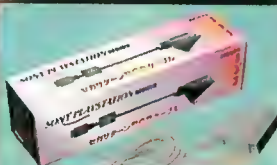
N64 Controller Pack
+ Memory Card 1Mb



Multitap PlayStation



N-Pal Converter PSX



Smart Cable RGB PSX



Game Hunter PSX
(Action Replay)

acesorios

Importación/Exportación de Accesorios para Consolas
Representación en Europa de Fabricantes
Servicios de Importación:
• Precios CIF/FOB.
• Tramitación aduanera con Agentes competitivos.
• Traducción Chino/Castellano, Ingles.



"EXCLUSIVA NUEVO ACTION REPLAY PARA PSX - 9002"
"Game Wizard Plus. Memory Card + Action Replay"
"Llamar para reservar cantidades"



RGB-AV
DREAMCAST



Carcasa PSX
Varios Colores

**GAMES TRADING LTD
HONG-KONG**

FLAT B 5/F NNASSAU STREET
MEI FOO SU CHEUN
KOWLOON HONG KONG
TEL:(852) 27416369 FAX:(852) 27853807
CHINA OFFICE & FACTORY
SHENZHEN TEL: (0755)3781265

**GAMES TRADING SLL
EUROPA**

C/Pompeu Fabra, 37-43 Local izq.
08302-Mataro (BARCELONA)
Tel. Nacional: 93 7411313 - 93 7411318
Tel. Internacional: (34) 93 7411317
Tel. Att. Público: 93 7552085
Fax: 93 7411314
Web: www.gamestrading.com
E-mail: info@gamestrading.com

novedades

Este MUERTO está muy vivo Shadow Man



SUPER information

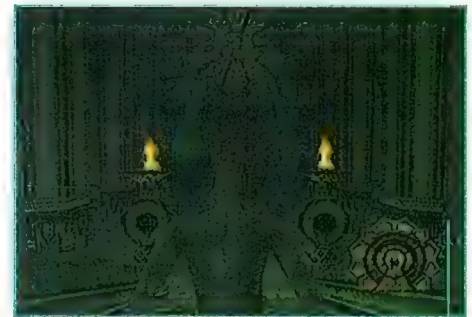
FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR ACCLAIM
PROGRAMADORA IGUANA



Mike LeRoI tiene la increíble capacidad de viajar al mundo de los muertos a voluntad, aunque esta vez tendrá que hacerlo a la fuerza, ya que **Legion**, un tipejo del **más allá**, planea reunir a los asesinos más sanguinarios de la historia con el objetivo de convertir la vida en la **peor** de las muertes.

Michael LeRoI es, al igual que lo fue en su día Turok, un personaje sacado de las páginas de ACCLAIM COMICS, las cuales catapultan a la fama lúdica a todo bicho que aparece en ellas. En este caso Mike no es un cazador de dinosaurios, sino un extraño asesino a sueldo convertido en **SHADOW MAN**, personaje «mítico» con la capacidad de viajar a voluntad al «otro barrio». Dicha cualidad le ha sido conferida por Nettie, una especie de hechicera vudú, la cual le ha cosido la máscara de **SHADOW MAN** al pecho. Gracias a la máscara, Mike LeRoI es capaz de viajar al mundo de los muertos, donde tiene unos poderes sobrenaturales y, lógicamente, es inmortal.

Nuestra tarea como Mike/Shadow Man consistirá en viajar al mundo de los muertos con el objetivo de arrebatarle a Legion (un chiflado del más allá que planea destruir «la vida») todas las almas oscuras. Para llenar «la vida» del caos de «la muerte», el tal Legion ha encargado al mismísimo Jack el Destripador la tarea de edificar una construcción en el más allá, en la cual se albergarán todas las almas para alimentar el poder oscuro. Para arrebatarle las almas, no bastará con viajar al más allá y cogerlas, porque estarán custodiadas por los asesinos más sangui-



El interior de la catedral del más allá, donde se encuentran los asesinos en serie que deberemos eliminar, es uno de los escenarios más cuidados de todo el juego. Una vez dentro, ten cuidado, tendrás que eliminar a una gran cantidad de enemigos.



EL OSITO Este pequeño oso de peluche, propiedad de nuestro difunto hermano, es el objeto que nos permitirá viajar a la vida o a la muerte a voluntad.



SHADOW MAN Al cruzar el umbral que conduce a la muerte con la ayuda de la máscara vudú que lleva cosida al pecho, Mike LeRoI adquirirá superpoderes que le hacen inmortal. En cierto modo, suponemos que resultará difícil morirte una vez estés en el más allá. Si mueres mientras estás en «la vida» pasarás directamente a «la muerte».

VALORACION

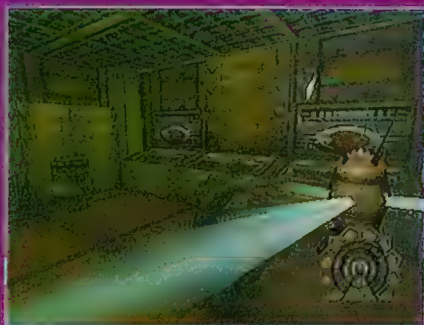
Si sólo fuera por el impresionante apartado técnico del que hace gala **SHADOW MAN**, bastaría para comprarlo, pero lo que realmente te enganchará de él es su original argumento. **SHADOW MAN** es una magnífica mezcla entre un SHOOT'EM-UP, un plataformas en 3D y una de las aventuras más largas que hayáis llegado a jugar nunca. Este título de ACCLAIM es, sin duda, de lo mejorcito para N64.

SHADOW MAN

AVENTURA 3D

Megas	128
Jugadores	1
Fases	2 MUNDOOS INMENOS
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

En uno de los sueños de **THE SCORE**, las magdalenas que se «trinka» en el desayuno cobran vida y le atacan con sus rayos láser. Bueno, en realidad, esa especie de bollo con pinchos es lo que protege a las almas oscuras.

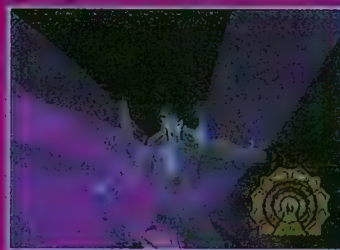


narios de la historia, de los que deberemos deshacernos, con lo cual, nuestra tarea se complicará y alargará de un modo impresionante. Técnicamente **SHADOW MAN** posee uno de los **engines 3D** más suaves y detallados (gracias al **Expansion Pak**)

que hemos visto en **NINTENDO 64**. Al contrario de como ocurre en la versión **PSX**, en **NINTENDO 64** el apartado gráfico ha sido especialmente cuidado, dotando así al programa de un atractivo visual al cual no nos tienen muy acostumbrados la mayoría

Las almas oscuras

Nuestro objetivo es hacernos con todas las almas oscuras del más allá. A medida que vayamos recogiendo almas oscuras, nuestro poder de ataque aumentará. Además, dependiendo de las almas recogidas, se nos permitirá atravesar los portales que nos llevan a zonas más avanzadas del juego.



Los enemigos

A lo largo de nuestro periplo por la vida y la muerte, nos enfrentaremos a una gran cantidad de enemigos entre los que destacan los asesinos que deberemos eliminar, tarea harto difícil.



GRÁFICOS

MÚSICA

SONIDO FX

JUGABILIDAD

GLOBAL

Incluso sin el **EXPANSION PAK**, la calidad de los gráficos de **SHADOW MAN** no tiene nada que envidiar a los de juegos como **ZELDA** o **GOLDEN EYE**. Con el **EXPANSION PAK**, la calidad gráfica se asemeja a la de la versión **PC**.

rétrica, acorde con el aspecto visual y el «acongojante» argumento del que **SHADOW MAN** hace gala. Al viajar a la vida en busca de los asesinos, la música se adaptará a la situación en la que nos encontremos.

el juego ha sido dotado de voces digitalizadas para todos los diálogos que tienen lugar en los cinemáticas. La lástima es que el juego no ha sido doblado, aunque sí podremos ver los subtítulos en perfecto castellano.

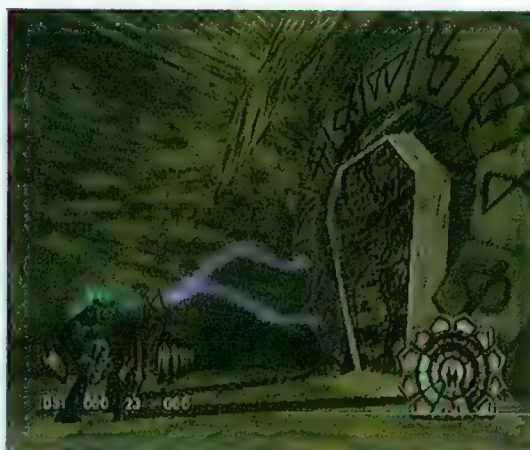
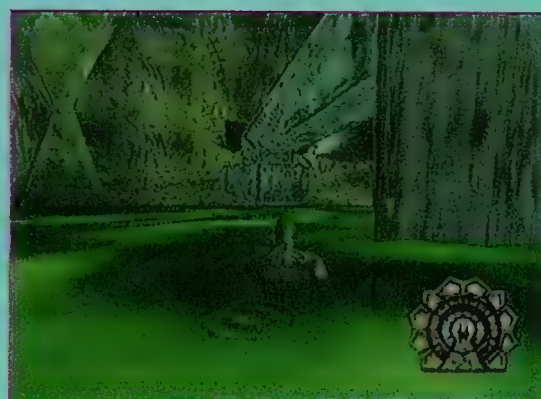
en **SHADOW MAN** se mezclan elementos de **SHOOT 'EM UP** subjetivos, aunque con una perspectiva en tercera persona, y del mejor de los plataformas en 3D. Eso sí, el argumento es lo que nos hará jugar hasta terminarlo.

92

el apartado gráfico. el argumento es impresionante. podían haber traducido las voces al castellano, como en la versión **PLAYSTATION**.

Habilidades

SHADOW MAN es un virtuoso: es capaz de realizar acciones de todo tipo como disparar, nadar y bucear, utilizar cualquier tipo de vehículo que encontremos a lo largo del juego, etc.



Todos los textos del juego han sido traducidos por ACCLAIM España de un modo impresionante.



de juegos para **N64**. El sistema de juego de **SHADOW MAN** mezcla elementos de juegos como **TOMB RAIDER** y **QUAKE**, ya que, si bien podríamos calificarlo de *shoot'em-up* por la cantidad de armamento que existe y sus formas de utilizarlo, también tenemos que tener en cuenta que el 50% del juego se compone de zonas en las que tendremos que sortear obstáculos y saltar plataformas, como si de una **Lara Croft** nos tratásemos. A los estilos *shoot'em-up* y plataformas se le

une, finalmente, la aventura, ya que la recolección de objetos y el posterior uso de ellos también jugará una baza importante en **SHADOW MAN**. La jugabilidad y longitud del título de **IGUANA** nos hará recorrer una y otra vez los tenebrosos pasadizos de la muerte hasta completar con éxito nuestra misión. Los que busquen un juego para **N64** largo, completo, traducido al castellano (que no doblado) y con una historia de película, aquí está **SHADOW MAN**. **DOC**



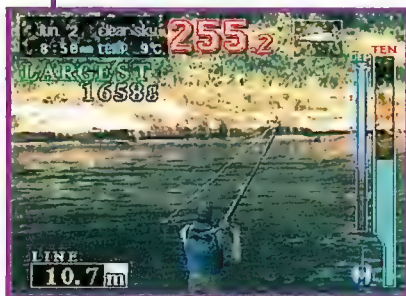
Ese extraño resplandor amarillo significa que estamos ante un objeto esencial en el juego.



Muerde el ANZUELO

Fisherman's Bait

Desde hace algún tiempo veníamos invitando a alguna compañía **valiente** a ser la primera en traer a España uno de esos juegos de pesca que tan **locos** vuelven a los japoneses y americanos. Con Fisherman's Bait, Konami tiene ese gran honor.



En su conversión,

FISHERMAN'S BAIT para **PLAYSTATION** se aparta un poco del esquema más tradicional que hemos presentado en **MADE IN JAPAN**, la de la pura y dura simulación, pasándose directamente al bando de los **arcades**. Por aquello de ser el debutante de este género en **España**, no es mala idea el que hayan buscado un título de pesca con un sistema de controles sencillo y comprensible y una mecánica de juego algo más viva que la del clásico simulador. La primera

recomendación que haremos a los que busquen en este tipo de juegos un poco de relax es que se den una vuelta por las opciones y aumenten los créditos y el tiempo de duración de cada partida. De no hacerlo, os encontraréis un **arcade** realmente complejo en el que no capturar un pez en cada lanzamiento supondrá casi nuestra ruina. **FISHERMAN'S BAIT** cuenta con un modo de entrenamiento bastante bueno y con unas explicaciones claras con las que aprenderéis todo lo necesario para defenderos en el modo torneo. Gracias a su preciso y manejable sistema de controles, en media hora ya podréis disfrutar de todo lo que puede ofrecer este programa en materia de jugabilidad.

Gráficamente, **FISHERMAN'S BAIT** es uno de los títulos más curiosos que hemos visto en el gé-



LOS ESCENARIOS han sido creados con una técnica bastante original. A una imagen real digitalizada de un paisaje le han añadido unas curiosas rutinas de movimiento para crear oleaje en el agua.



SUPER information

FORMATO CD ROM
 PRODUCTOR KONAMI
 PROGRAMADOR KONAMI

VALORACION

Los aficionados a este género llevábamos años esperando que alguien se lanzara al ruedo y trajera uno de los muchos juegos que arrasan en Japón. KONAMI ha dado ese importante paso y se lo agradecemos, aunque **FISHERMAN'S BAIT** no esté entre los mejores que hemos visto, es correcto, jugable y parece ideal para aquellos que quieran iniciarse por su sencillez y claridad. Con eso muchos, entre ellos nosotros, ya tendrán suficientes razones para hacerse con él.

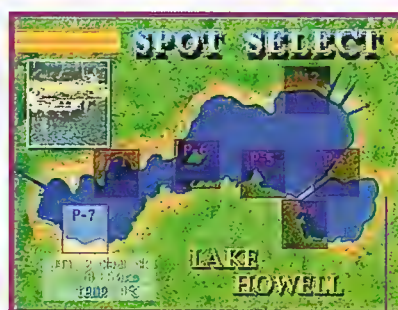


ASOMBRADOS y boquiabiertos, como el pez de la imagen, nos quedamos al ver que la maquettadora loca había vuelto a poner un pie de foto a una imagen de apoyo. Esta mujer no debería beber.

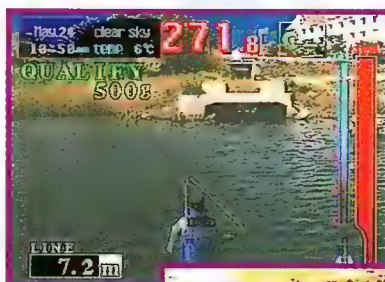
FISHERMAN'S BAIT

ARCADE DE PESCA

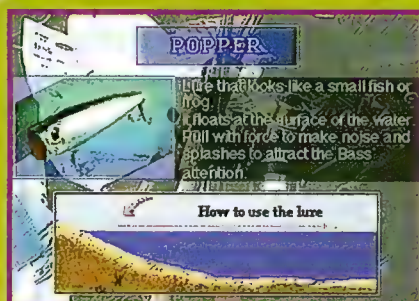
CD ROM	
Jugadores	1-2
Lagos	3
Torneos	VARIOS
Continuaciones	DE 3 A INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



Las secuencias subacuáticas de la captura de los peces son, sin duda, lo más espectacular y logrado de este juego de pesca de KONAMI.

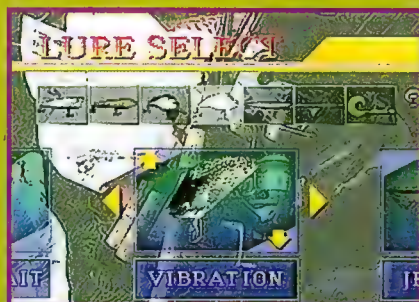


Cada uno de los lagos cuenta con diferentes emplazamientos. Si durante la partida quieres cambiar de lugar sólo pulsa L1 o L2.

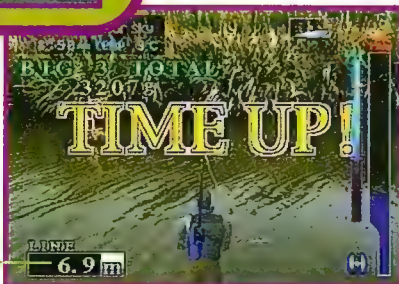


Aprendizaje

Si no has jugado nunca no te preocupes. En el modo principiante te enseñarán a manejar todos los anzuelos y demás asuntos fundamentales para convertirte en un campeón. Al principio, lo mejor será que aumentes los créditos y el tiempo de juego en las opciones iniciales.



Como en otros arcades de pesca, el tiempo será nuestro principal enemigo. Si no quieres agobiarte demasiado pásate antes por las opciones y súbelo al máximo.



Una de las cosas más mosqueantes es que los peces más grandes suelen picar en las rondas de clasificación y no en el campeonato.

ro, empleando imágenes reales digitalizadas de escenarios a las que añaden unos curiosos efectos de oleaje en el agua. El resultado es bueno, pero lo que más nos ha llamado la atención son sus secuencias bajo el agua para representar nuestra batalla con el pez. Buenas, muy bien animadas, con un montón de cámaras y variadas, estas escenas son de lo mejor que hemos visto en este género en

PLAYSTATION. No son comparables a las del juego de **DREAMCAST**, pero hay que reconocer que se han esforzado. Resumiendo, **FISHERMAN'S BAIT** es un buen intento para aproximarnos al fenómeno de los juegos de pesca. No es el mejor que hemos visto pero no está mal. **DE LUCAR**

GRAFICOS

Los escenarios son bastante curiosos y la técnica empleada es muy original, pero no deja de ser un apaño. Las secuencias de la captura del pez son, con mucha diferencia, lo mejor del juego en este apartado.

MUSICA

unas cuantas melodías de lo más sencillo y relajante. Aunque no se puede decir que no acompañen al espíritu del juego, son casi como las sintonías de los ascensores de los hoteles.

SONIDO FX

con Los efectos sonoros pasa algo parecido a con la música: están, son más o menos los que cabía esperar, pero no son nada del otro mundo. Si quitas la música, sabrás cuál es el sonido de ambiente perfecto para sestear.

JUGABILIDAD

si no se hacen unos pequeños retoques en las opciones es un juego muy difícil. Tras hacer algunos cambios podrás pasártelo bastante bien... siempre y cuando te guste este deporte.

GLOBAL

84

- + es ideal para iniciarse en este género.
- con la configuración inicial es un juego realmente difícil.

POLÍGONOS industriales

Virtua Fighter 3 TB

Virtua Fighter 3 TB es el **primer** juego creado para DC, pero no sólo eso, también fue el primer título programado sobre el **Model 3** y el último capítulo de la saga que **inventó** el beat'em-up en 3D. Toda una **leyenda** que podrás disfrutar en tu propia casa gracias a Dreamcast.

VALORACION

A ningún buen amante de los beat'em-up 3D debería escapársele la oportunidad de conseguir uno de los mayores estándares del género. En conjunción con el arcade stick de SEGA, VIRTUA FIGHTER 3 TB puede convertir tu habitación en una auténtica sala de juegos. Lo único que se le echa en falta con la recreativa (en los salones desde hace más de dos años), es una pequeña mejora en los gráficos del juego, al estilo SOUL CALIGRA de NAMCO.

El primer juego aparecido para la anterior consola de SEGA, SATURN, fue VIRTUA FIGHTER, nada menos que el primer beat'em-up en 3D de la historia. Con DREAMCAST la historia se repite, ya que aunque han pasado más de dos años desde la salida de VIRTUA FIGHTER 3 TB, la gente de SEGA no ha podido resistir la tentación de presentarlo como el primer juego creado para su consola de 128 bits. La recreativa, que apenas se ha llegado a ver aquí (la versión TB, claro está) y que fue la primera COIN-OP creada para la placa MODEL 3, aún sigue en los



El golpe de Jacky que aparece en la pantalla es de los más efectivos y demoledores del juego. A la izquierda, el bruto de Wolf practica una nueva modalidad deportiva con Lion: el lanzamiento de asno horterá.

puestos más altos de recaudación en los salones japoneses, debido principalmente al intuitivo sistema de control y a que su modo de dos jugadores es especialmente divertido. La conversión de VF3

TB a DREAMCAST es, como podéis

suponer, prácticamente idéntica a la COIN-OP original (para que sea idéntica tan sólo te faltará el magnífico Arcade Stick de SEGA),



SUPER information

FORMATO: GD-ROM
PRODUCTOR: SEGA
PROGRAMADOR: GENKI

VIRTUA FIGHTER 3TB

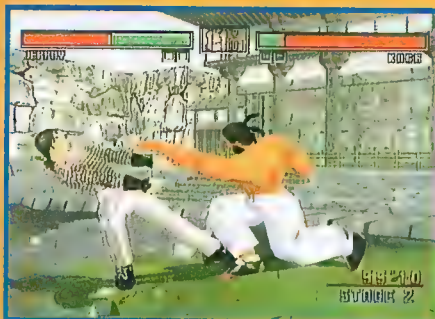
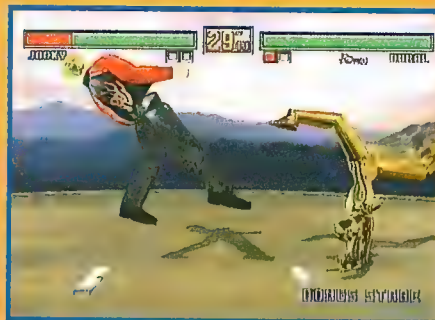
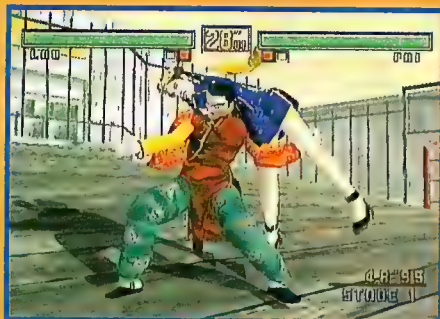
BEAT'EM-UP

GD-ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	INFINITAS
Internet	NO
Grabar Partida	SI



Team Battle

En **VIRTUA FIGHTER 3 TB** (*Team Battle*) podremos luchar en el típico modo uno contra uno o, si lo seleccionamos, en un 3-on-3 similar al de **THE KING OF FIGHTERS**. Dicho modo, unido al modo de dos jugadores, convierte a **VF3 TB** en uno de los *beat'em-up* más divertidos y adictivos de cuantos pueblan el mercado.



aunque no ha sido programada por la propia SEGA, sino por componentes de GENKI, los cuales han hecho un gran trabajo y además, han incluido alguna que otra opción *extra*. La más interesante de estas opciones es *History*, en la que se nos mostrará un vídeo con la evolución que ha sufrido la saga **VIRTUA FIGHTER** desde su primera entrega. Por si después

de tanto tiempo aún no sabéis muy bien de qué va **VF3 TB**, basta decir que **TEKKEN 3** y **VIRTUA FIGHTER 3** aún se disputan a golpes el primer puesto en todos los recreativos del mundo, y cuya mejora con respecto a VF3, la anterior versión, es la inclusión de un modo *Team Battle* (3 contra 3) al más puro estilo **THE KING OF FIGHTERS**.
DOC

Modos extra



En el modo *History* podremos observar un vídeo que nos mostrará rápidamente la evolución que ha sufrido la saga **VIRTUA FIGHTER** desde su primera entrega.



Uno de los modos que, lógicamente, resultaba imposible encontrar en la *Coin-Op*, el *training*, ha sido incluido en la versión doméstica de **VF3 TB**.

GRAFICOS

teniendo en cuenta que hace un par de años que apareció la recreativa, se podía haber intentado mejorar un poco el «Look» de **VIRTUA FIGHTER 3 TB**, porque después de ver lo que ha hecho NAMCO con su **SOUL CALIGRA...**

MUSICA

Las melodías más pegadizas y mejor compuestas de seña se encuentran en el corazón de **VIRTUA FIGHTER 3 TB**. Ni se sabe la cantidad de remezclas que se han hecho de la magnífica banda sonora de la que hace gala.

SONIDO FX

Los efectos de sonido utilizados en los golpes, los mismos que en los anteriores *VF* de la saga, son ciertamente inconfundibles. Las frases que sueltan los personajes al terminar un combate son de lo más «guapas».

JUGABILIDAD

si hay algo que deberíamos destacar de **VIRTUA FIGHTER 3 TB** por encima de todo lo demás es sin duda la jugabilidad. si jugando solo resulta divertido, a dobles se convierte en una auténtica explosión de jugabilidad.

GLOBAL

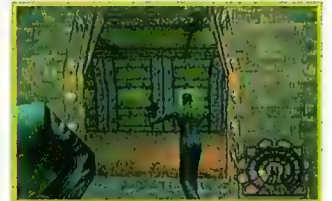
88

- + La intuitiva jugabilidad de la que hace gala **VF3 TB**.
- el aspecto gráfico, después de dos años, podía haber sido mejorado un pelín.

De entre los MUERTOS

Shadowman

Siniestra, envolvente, **demencial**, adictiva... ACCLAIM ENT. adapta al videojuego uno de los **bestseller** de su división de comics para dar forma a una aventura arcade en 3D deliciosamente **oscura** y atractiva, dotada de un argumento **digno** de Clive Barker.



¡ESTO ES UN INFIERNO!
El corazón del averno oculta una catedral edificada a mayor gloria del dolor, donde las almas pecadoras son torturadas eternamente.



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR ACCLAIM ENT.
PROGRAMADOR ACCLAIM ST.

El autor de HELLRAISER y RAZAS DE NOCHE firmaría gustoso el argumento de esta macabra aventura, que para nada debe confundirse con otro mero clon de TOMB RAIDER. La historia de **SHADOWMAN** y los escenarios en que se desarrolla lo alejan por completo de cualquier juego para críos. El protagonista, Mike LeRoi, es un zombie dotado del poder para saltar al más allá, donde deberá localizar el paradero de las almas de cinco asesinos en serie que quieren regresar al mundo de los vivos para traer el Apocalipsis. Todo es obra del mal supremo, aquél al que Marcos, en el Capítulo 9, Versículo 5 de la Biblia, definió como Legión. Vudú, asesinatos rituales, pode-

res psíquicos e ingentes dosis de sangre y casquería son parte de los elementos que distinguen a **SHADOWMAN**. Con anterioridad hemos visto en **PSX** juegos de parecido pelaje, como SPAWN o AKUJI THE HEARTLESS, pero ambos son morralla en comparación con este título. A pesar de sus claras deficiencias gráficas (a diferencia de las entregas **PC** y **N64**, obra de IGUANA, la versión **PSX** ha sido desarrollado por ACCLAIM STUDIOS), **SHADOWMAN** es de lo mejor que he jugado en la con-



VALORACION

será por mi afición por las películas de miedo y lo macabro, pero **SHADOWMAN** me ha atraído como pocos títulos de **PSX** este año. el argumento, detalles como la biografía de los asesinos, la ambientación o las fantásticas voces en castellano hacen que me olvide de lo brusco de sus gráficos. No puedo esperar a ver la versión **DREAMCAST**.

SHADOWMAN

AVENTURA 3D

CD ROM

Jugadores 1

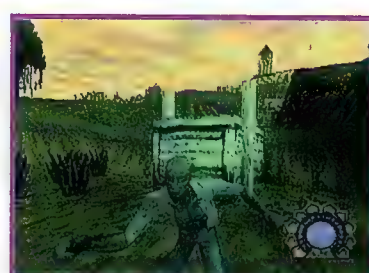
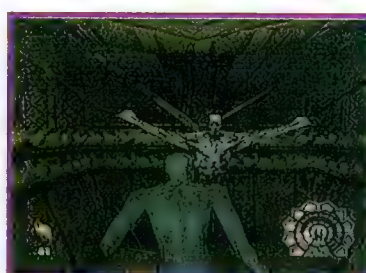
Vidas 1

Mundos 2 PERO DEMENCIALMENTE LARGOS

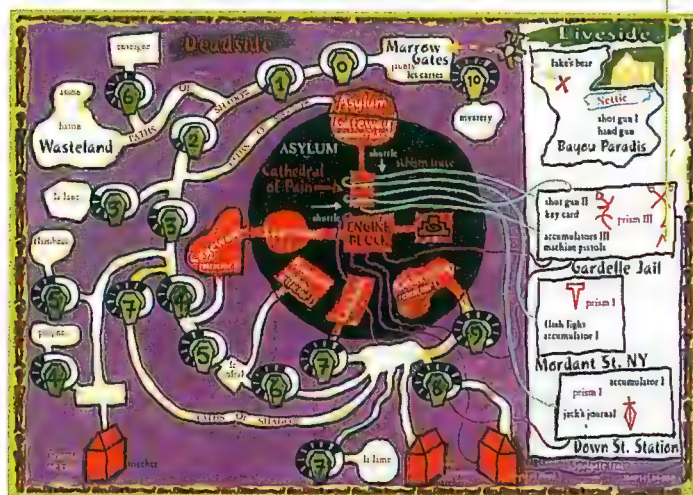
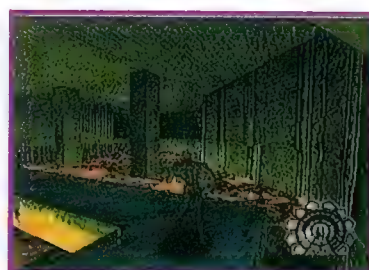
Continuaciones INFINITAS

Dual Shock ANALOGICO+ VIBRACION

Grabar Partida MEMORY CARD



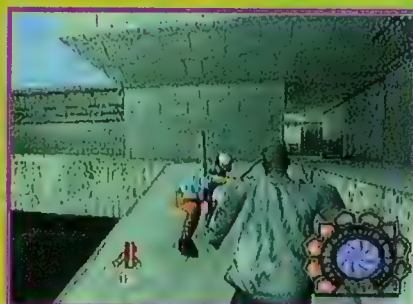
VUDU A la izquierda podrás ver el osito que sirve de llave para acceder al mundo de los muertos. Abajo tenéis el precioso mapa incluido en el package del juego.



sola de SONY. La mecánica se asemeja a la de otras aventuras 3D en tercera persona, pero aquí en lugar de ofrecer excursiones por templos mayas es preciso entrar en una catedral ubicada en pleno averno en busca del paradero del alma de Jack el Destripador. La valentía de ACCLAIM ha hecho posible, además, que esta versión **PSX** (aun a

sabiendas de su mediocridad técnica) llegase al mercado español íntegramente traducida y doblada al castellano, con un sensacional trabajo de localización. **SHADOWMAN** es el vivo ejemplo de que los gráficos no son importantes, siempre que se compensen con un potente argumento y una mecánica lo suficientemente atractiva.

NEMESIS



Asesinos

El objetivo principal de **SHADOWMAN** es localizar el paradero de los cinco asesinos en serie que Legion ha mandado al mundo de los vivos. Te enfrentarás a ellos una vez que hayas encontrado sus restos torturados en el interior de la catedral del dolor. Te aseguro que los duelos serán inolvidables.

SOBERBIO DOBLAJE

Junto con **M.G.S.** y **LEGACY OF KAIN**, **SHADOWMAN** ofrece los mejores diálogos en castellano oídos hasta la fecha en **PLAYSTATION**.



GRAFICOS

si este juego llega a caer en manos de jugadores... bruscos y con una resolución bastante mediocre. Los gráficos son el verdadero talón de Aquiles de **SHADOWMAN**. Al menos no afectan demasiado a la jugabilidad del producto.

MUSICA

sencillamente perfecta. en ocasiones se convierte en el complemento desestabilizador que induce de terror al usuario y en otras es una completa delicia. mención especial para la versión (sui generis) del The end de The Doors.

SONIDO FX

como en **METAL GEAR SOLID**, las voces, a cargo de actores profesionales de doblaje, te introducen en el juego con la maestría con la que nunca lo harían unos meros subtítulos. Lo mejor: la abundancia de tacos entre los diálogos.

JUGABILIDAD

salvo por algunos momentos, en los que el protagonista se queda empujado, la jugabilidad es excelente. Pero lo que realmente motiva, lo que hace que eches una partida tras otra, es poder explorar los enormes escenarios.

GLOBAL

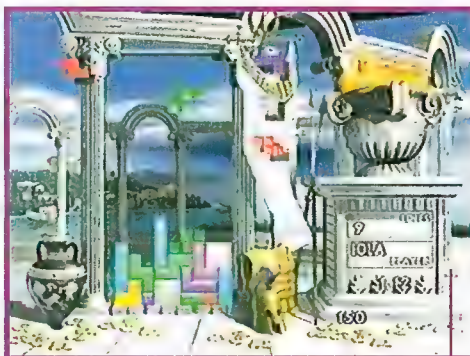
90

- + el argumento y por supuesto el doblaje al castellano.
- un juego así hubiera merecido mejores gráficos.

Un COMPLETO vicio

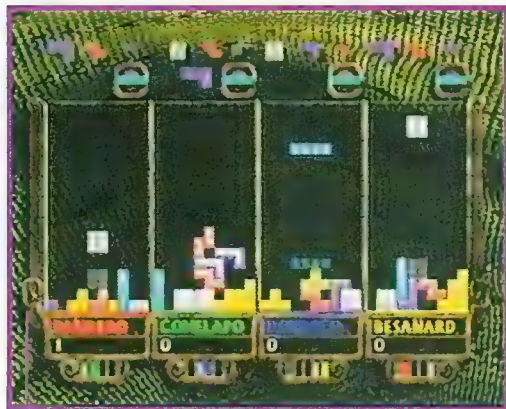
The New Tetris

Era cuestión de **tiempo** que el juego de puzzle más **popular** de toda la historia aterrizara en **N64**. Y lo hace en una versión **especial** que incluye un delirante modo **versus** para cuatro jugadores.



LINEA TRAS LINEA

El objetivo principal de **THE NEW TETRIS** pasa por acumular el mayor número posible de líneas, con el objetivo de visitar distintas maravillas arquitectónicas.



VICIO COMPARTIDO

THE NEW TETRIS alcanza las mayores cotas de diversión con el modo Multiplayer y cuatro jugadores.



THE NEW TETRIS

PUZZLE

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Modos de juego	4
Continuaciones	NO
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	BATERIA Y C-PAK

GRAFICOS

Los paseos virtuales por las maravillas arquitectónicas son la única innovación gráfica que presenta **THE NEW TETRIS**. Por lo demás, el juego es idéntico a las anteriores entregas de la saga de puzzles.

MUSICA

THE NEW TETRIS incorpora seis temas musicales que abarcan desde melodías orientales y africanas hasta una curiosa pieza techno con raíces rusas. De lo mejorcito del juego.

SONIDO FX

el sonido de las fichas al impactar con otras es el único despliegue de efectos de sonido que muestra **THE NEW TETRIS**.

JUGABILIDAD

La jugabilidad y la carga adictiva son dos de las señas de identidad de la saga **TETRIS**, y esta entrega para **N64** no es una excepción. Es un completo vicio ante el que te será imposible sustraerte.

GLOBAL

82

- + jugar con tres personas. el uso de una batería para guardar líneas.
- La mecánica es demasiado complicada para **THE SCOPE**.

SUPER

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR NINTENDO
PROGRAMADOR B.P./H2O SOFT.

VALORACION

aunque gráficamente es de lo más flojo de todo el catálogo de **N64**, **THE NEW TETRIS** supera a la mayoría en carga adictiva. un digno heredero del juego original de **PAJITNOV** capaz de engancharte meses.

Tal y como era de esperar, **THE NEW TETRIS** no va a causar sensación por sus gráficos, pero cumple con creces en el aspecto más decisivo, la carga adictiva. **H2O INTERACTIVE** introduce en la saga un elemento nuevo (las maravillas arquitectónicas) para mostrar algo del potencial técnico de **N64** (a través de distintos paseos virtuales), pero en líneas generales los gráficos de **THE NEW TETRIS** siguen reduciéndose a las fichas que todos conocemos, amamos y odiamos. Es el mismo adictivo y superjugable **TETRIS** que lleva más de diez años enganchar a

media humanidad, con la novedad de contar ahora con un modo **versus** para cuatro jugadores y algunos nuevos detalles que se agradecen, como la incorporación de una sombra que hace posible ver la ubicación de la ficha antes de que ésta caiga completamente. Un completo vicio que no hace justicia al potencial técnico de la máquina, pero que a la larga resulta mucho más divertido y adictivo que muchos otros títulos para **N64**. Incluso a la hora de jugar uno solo (alcanzar la última maravilla exige completar la friolera de medio millón de líneas).

NEMESIS

número
de octubre

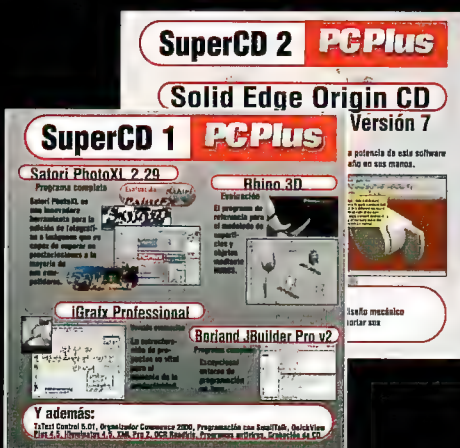
ya a la
venta

todo
lo que se
necesita
tener para
"tostar"
bien un CD-ROM



este mes en **PCPlus**

comparamos 16 regrabadoras
de CD-ROM, 6 programas de
grabación y 2 etiquetadoras.



y de REGALO 2
SÚPER CD

Con 6 programas completos
que van desde la edición de
imágenes y retoque
fotográfico hasta la
programación avanzada.
También se incluye una
completa selección con
los mejores antivirus
y mucho más.



BALONES fuera

FIFA 2000

Tras ISS'99 para Game Boy Color, EA se sube al **carro** de los simuladores deportivos para este soporte con una nueva versión de la saga FIFA. La buena utilización del **color** es el principal aliciente.

SUPER information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECT.ARTS
PROGRAMADOR	THQ



FUTBOL SALA Entre las opciones se encuentra una especie de fútbol sala en el que el campo se encuentra rodeado por paredes.



Curiosamente ELECTRONIC ARTS ha sido, durante cuatro años (hasta la aparición de ISS en 1999), la única compañía de videojuegos que ha seguido creando simuladores de fútbol para **GAME BOY**. La llegada del color abre nuevas posibilidades, volviendo a ser THQ la encargada de este paso. El resultado visual conseguido es bastante bueno, con una correcta utilización del color (mucho mejor que la de ISS'99), aunque el

movimiento de jugadores y balón siga siendo demasiado brusco. Esta circunstancia limita considerablemente la jugabilidad volviendo a repetirse lo que ya ocurría en las anteriores entregas. Sorprende la variedad de opciones, entre las que aparece una especie de fútbol sala, que se unen a la amplia variedad de selecciones nacionales (con jugadores ficticios) disponibles. El fútbol sigue sin llevarse bien con las portátiles.

CHIP & CE

VALORACION

Las maravillas que esta ofreciendo GAME BOY COLOR no encuentran traducción en el fútbol. Ni ISS'99 ni este programa se encuentran a la altura de lo esperado, aunque en esta ocasión se supera en cuanto a aspecto visual a KONAMI. La duda de si el fútbol puede adaptarse a la portátil de NINTENDO sigue siendo una incógnita por descifrar.

FIFA 2000

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

aunque la incorporación del color ha sido realizada con bastante acierto, lo que hace el programa mucho más vistoso. Los desplazamientos siguen siendo muy bruscos.

MUSICA

en la línea de las anteriores versiones, la música recogida es bastante pegadiza aunque, como es normal, su aportación al programa sea bastante limitada.

SONIDO FX

el silencio sepulcral es la nota predominante en todo el programa. este solo se rompe con el sonido de las patadas al balón, con el pitido del final del partido y con el murmullo en la consecución de un gol.

JUGABILIDAD

la jugabilidad ha sido y es el talón de aquiles de toda la saga FIFA para GAME BOY. prueba de ello es que de una sola patada se puede llegar casi de uno a otro aérea sin que ningún jugador toque el balón.

GLOBAL

7.5

La utilización del color.

La escasa jugabilidad pesa demasiado.

Set y

Game Boy Color

A Fondo

PARTIDO

All Star Tennis '99

La conversión del programa de UBI SOFT logra sacar el mayor partido al tenis, en una consola que día a día muestra su enorme capacidad para sorprendernos. Aunque el tenis fue una de las primeras disciplinas deportivas en lograr un programa jugable para **GAME BOY**, no hay que olvidar **TOP RANKING TENNIS**, daba la sensación de que las compañías de videojuegos se habían olvidado de este deporte. Sin embargo, la llegada de **GAME BOY COLOR** ha servido para volver a llevar toda la esencia del tenis hasta una consola portátil. El aspecto más destacado del programa es la jugabilidad, lograda gra-

cias a unos rapidísimos movimientos tanto de la pelota como de los jugadores. A la misma se unen unos impresionantes gráficos que se permiten el lujo de recoger diferentes elementos alrededor de los campos, e incluso logra un efecto de degradado en diferentes puntos de las pistas, que nos hacen recordar a los programas creados para las consolas de 16 bits. El mérito es mayor si consideramos que no se ha renunciado a las opciones de las versiones de **PSX** y **N64**, incluyendo tenistas reales (como **M. Chang**, **C. Martínez** o **G. Kuerten**) e incluso el divertido modo **Bomb Tennis**.

CHIP & CE

VALORACION

● Magnífico debut del tenis en la portátil coloreada de NINTENDO. Además de sacar un enorme partido al color, logra una jugabilidad difícil de igualar, reproduciendo perfectamente el deporte de la raqueta. Si, además, tenemos en cuenta la enorme variedad de opciones, nos encontramos ante un simulador a la antigua usanza pero con unos gráficos totalmente renovados.

SUPER
Information
FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR UBI SOFT
PROGRAMADOR SMART DOG



MODO BOMB TENNIS En este modo hay que jugar al tenis y, a la vez, evitar las bombas que aparecen en el lugar donde bota la bola. Exactamente la misma mecánica de sus «hermanos mayores».

ALL STAR TENNIS '99

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1-2 LINK
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS

destaca la completa animación y el detallado diseño del atuendo de los jugadores, junto a una considerable variedad de escenarios.

MUSICA

es el aspecto más flojo del juego, haciendo su única aparición en la pantalla de presentación y desapareciendo incluso durante los menús.

SONIDO FX

Impresionante despliegue de medios que consigue reproducir el sonido de los golpes, un murmullo de fondo a modo de público e incluso el tanteo durante los partidos.

JUGABILIDAD

La rapidez, la variedad de golpes y la animación de los jugadores son sólo algunos de los elementos que permiten reproducir el mundo de la raqueta con una gran fidelidad. Es difícil hacer más en menos espacio.

GLOBAL

92

- La jugabilidad y la inclusión de opciones de anteriores versiones.
- No estaría de más una mayor variedad de saques.

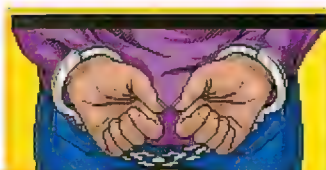
MORTAL

Persecución

Chase HQ

SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR TAITO
PROGRAMADOR GMI

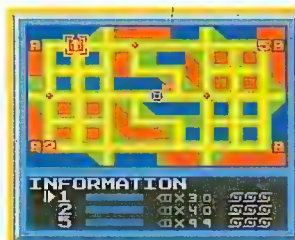


EL EQUIPO

Antes de comenzar cada misión hay que seleccionar a los tres agentes que participarán en ella.

DETENCIÓN

Cuando la energía del fugitivo llegue a cero, será el momento de detenerle.



VALORACION

■ cuando uno juega por primera vez con este CHASE HQ: SECRET POLICE, lo normal es sentir una cierta extrañeza ante lo que parece un juego de otra época. La gente de GMI podría haber guardado el esfuerzo invertido en la fase del mapa para potenciar de esta forma los más interesantes niveles de conducción. No ha sido así... y así ha quedado.

Chase HQ, el original, era un auténtico juego, eso no lo pone nadie en duda. Pero según pasan los años y las nuevas versiones (esta ya es la tercera para **GAME BOY**), su carisma se va agotando por momentos. A ello contribuyen juegos como este, cuya única pretensión es la de explotar la buena fama que un día tuvo. **CHASE HQ: SECRET POLICE** es un extraño invento en el que las persecuciones se dividen en dos

partes bien diferenciadas. La primera, sobre una especie de tablero, representa el mapa del área en que se desarrolla la persecución. Hay que colocar los tres coches patrulla en una de las varias comisarías disponibles, para después moverlos en busca del vehículo fugado. Cuando uno de los coches patrulla se cruza con él en alguno de los callejones, es cuando se inicia la fase arcade del juego, con la típica vista

situada detrás del vehículo. En este punto la acción se vuelve algo más interesante, aunque la velocidad con que se suceden los acontecimientos acaba por superar los reflejos del jugador. Si hay suerte acabaremos deteniendo al fugado, y si no, habrá que intentarlo otra vez. Por desgracia, cuando tan sólo hayan transcurrido diez niveles, la aventura llegará a su fin. Es solo una de sus muchas carencias. **J. C. MAYERICK**

CHASE HQ: SECRET POLICE

PERSECUCIONES

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

La fase de la persecución sobre el mapa parece sacada de un juego de los años ochenta. En cuanto a los niveles de conducción, el movimiento de la carretera es rápido, pero no es nada que no se haya visto ya.

MUSICA

Tan pobres como el resto del juego. En principio no parece contar con gran cantidad de melodías, y aunque así fuese, tampoco importaría. Oudamos mucho que nos diese tiempo a escuchar alguna.

SONIDO FX

El día que una GAME BOY reproduzca el sonido de un motor con cierta calidad, entonces lo celebraremos por todo lo alto. **CHASE HQ** no sólo no lo consigue, sino que además lo adorna con un insoportable chirrido.

JUGABILIDAD

El único aliciente cuando se juega con **CHASE HQ** es la de ver la pantalla de la detención, que es con diferencia la que mejor aprovecha el colorido de **GAME BOY COLOR**. En cuanto al juego, nada de nada.

GLOBAL

64

Lo único que se puede salvar es el nombre... y cada vez vale menos.
todo el juego en general es un buen ejemplo de lo que no se debe hacer.

El CLASICO

Bubble Bobble renace

Una de las recreativas más **emblemáticas** de la década de los 80 **vuelve** a ser adaptada para la portátil de NINTENDO, en una versión más jugable y con todo el **colorido** del original.

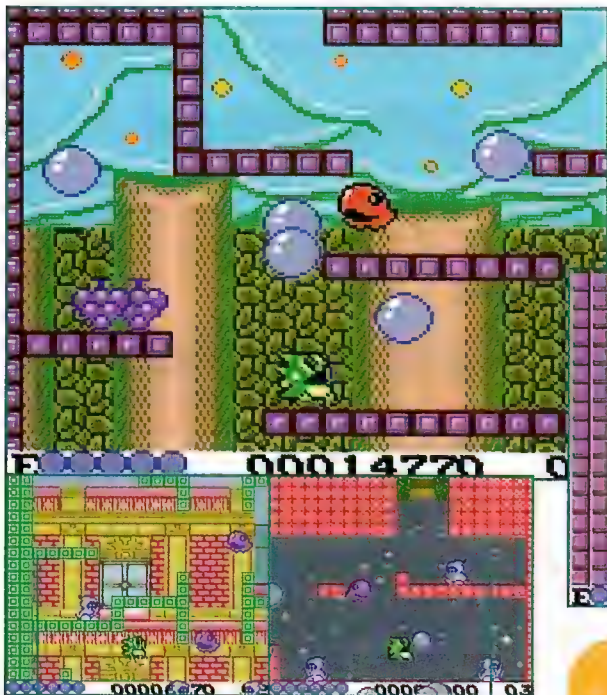
SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR TAITO
PROGRAMADOR METRO3D



Aunque las nuevas generaciones les conocen mas por su participación en la saga BUST A MOVE, los pequeños dragones Bub y Bob fueron creados por TAITO a finales de los 80 para protagonizar **BUBBLE BOBBLE**, una deliciosa recreativa que ya es todo un clásico. Tal era su popularidad que fue una de las primeras **COIN-OP** en adaptarse a la entonces flamante **GB**, allá por el año 90. Aquella

versión era divertida pero presentaba dos carencias: el alegre colorido de la **COIN-OP** había desaparecido y la pobre resolución de **GB** obligó a aumentar el tamaño de los personajes respecto a la pantalla, lo que echó por tierra buena parte de la jugabilidad original. Con la llegada de **GB COLOR**, estos defectos han desaparecido. Se sigue sin respetar totalmente el formato de pantalla original, pero el menor tamaño de Bub y sus enemigos hacen esta versión mil veces más jugable que la anterior. Eso sin mencionar su gran colorido. Sencillo y adictivo, éste es el tipo de juegos para los que fue creada **GB**. **NEMESIS**



La mayor resolución de **GAME BOY COLOR** ha hecho posible que esta versión se aproxime más al tamaño de pantalla de la recreativa original. El gran colorido del juego ayuda además a reconocer inmediatamente la posición de los enemigos, difíciles de ver en el anterior BB.



VALORACION

esta revisión de **BUBBLE BOBBLE** nos permite gozar de nuevo con esa clase de juegos para los que fue creada originalmente **GAME BOY**: adictivos, jugables y lo suficientemente sencillos como para aprender su mecánica en segundos y jugar en el autobús, en clase... incluso mientras caminas.

BUBBLE BOBBLE

ARCADE

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	100
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

el salto visual entre el anterior **BUBBLE BOBBLE** y esta versión para **GB** es abismal, tanto por colorido como por resolución. un consejo, no introduzcas el juego en una **GB** normal: no distinguirás un pijo.

MUSICA

TAITO y **METRO 3D** no han olvidado incluir las melodías originales de la máquina, tan inolvidables como los dos dragoncitos protagonistas. pocas veces oírás una música tan pegadiza como machacona.

SONIDO FX

tan cuidados como la música han sido los efectos de sonido. son exactamente los mismos que los de la recreativa original. no se necesitan más.

JUGABILIDAD

BUBBLE BOBBLE es uno de los títulos más jugables, sencillos y adictivos que podrás encontrar en el catálogo de **GB COLOR**. un completo vicio al que es imposible sustraerse, esté uno donde esté.

GLOBAL

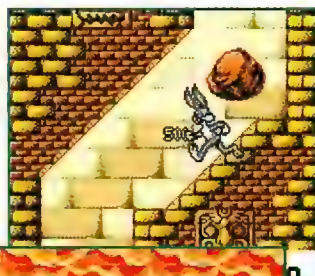


- + es tan adictivo como el día en que irrumpió en los salones.
- es realmente imposible jugar en una **GAME BOY** normal.

DIBUJOS a mano

Looney Tunes

SUPER
Information
 FORMATO CARTUCHO
 PRODUCTOR INFOGRAMES
 PROGRAMADOR SUNSOFT



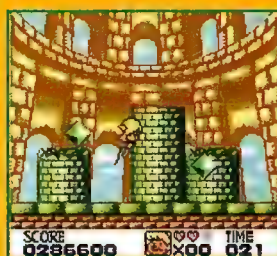
RACION DE SCROLL

En LOONEY TUNES hemos encontrado algunos de los scrolls más logrados para GAME BOY. Mención especial para la fase tipo shoot'em-up y el nivel del correcaminos.

Los chicos

de SUNSOFT no son nuevos en esto de crear buenos juegos. Aún tenemos en la retina las buenas sensaciones que nos transmitió un excepcional juego llamado SPEEDY GONZALES. Su soberbio *scroll parallax* y sus *loopings* al estilo SONIC cautivaron a buena parte de los miembros de esta redacción. Mucho tiempo después, INFOGRAMES nos acerca una nueva producción de SUNSOFT con los dibujos de la WARNER como protagonistas. Un excepcional plataformas en el que la acción y la variedad están aseguradas. Variedad porque ninguna fase se parece a la anterior. En unas habrá que ir relajado, en otras corriendo, hay fases en perspectiva cenital, otras tipo *shoot'em-up*, etc. Y por si fuera

Los niveles de Bonus



Entre fase y fase el personaje correspondiente tendrá la posibilidad de conseguir vidas, puntos y, de paso, observar unos bellos gráficos.

poco, cada nivel cuenta con su fase de *bonus* que, como era de esperar, tampoco tiene nada que ver la una con la otra. A pesar de todo, LOONEY TUNES tiene un defecto: el juego se acaba rápidamente. ¡No se puede tener todo!

J. C. MAYERICK

VALORACION

EN LOONEY TUNES se puede encontrar todo lo que se espera de un videojuego: variedad, diversión y excelente calidad técnica. Lo único que se le puede echar en cara es que no es difícil acabar con el juego en apenas unas horas.

LOONEY TUNES

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	7
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

un colorido soberbio y una fidedigna representación de cada uno de los personajes de la WARNER. Pero por encima de todo, hay que destacar el genial efecto que producen los varios planos de *scroll* de algunos niveles.

MUSICA

A SUNSOFT nunca se le han dado mal este tipo de tareas. En LOONEY TUNES no vamos a encontrar melodías que aporten algún tipo de novedad, pero sí ese tipo de música divertida y pegadiza que ambienta a la perfección.

SONIDO FX

No todo puede ser perfecto, y menos un apartado tan poco cuidado como éste. Aunque la variedad de sonidos es bastante abundante, quedan lejos de lo esperado en cuanto a la calidad de los mismos.

JUGABILIDAD

LOONEY TUNES es un juego realmente jugable. Tan sólo se le pueden echar dos cosas en cara. Una, que se acabe con cierta facilidad y en muy poco tiempo. La segunda, que no tenga *passwords* ni opción para grabar partida.

GLOBAL

87

- un nivel técnico muy elevado y unos gráficos llenos de color y calidad.
- si hubiese tenido el doble de fases, habría sido un juego genial.

PlayStation

PERIFÉRICOS

CENTRO MAIL
www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION
+ RF ADAPTER

20.900

**AÚN NO
TIENES
NUESTRA
TARJETA**

Hazte socio y
recibirás GRATIS
nuestro catálogo, el único
en España con más de
1.000 productos, y podrás
participar en sorteos y promociones especiales.



9.490

TEXTOS Y VOCES
EN CASTELLANO

CONTIENE
4 CD'S

**RESERVA
YA
TU**

**FINAL FANTASY VIII
ANTES DEL
27 DE OCTUBRE**

**Y
CONSEGUIRÁS
UNA DE LAS
1.000
CAMISETAS
1.000
CARTERAS
Y
5.000
POSTERS
GRATIS**

Promoción válida hasta fin de existencias

pedidos por teléfono
902.17.18.19

pedidos por internet
www.centromail.es

CENTRO MAIL



CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



1.290

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



1.290

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



4.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



3.990

C. PAD MAD CATZ WIRELESS



7.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



3.990

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



4.500

DEXDRIVE INTERACT



5.900

JAMII



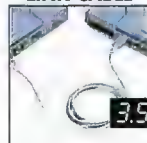
9.990

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

LINK CABLE



3.500

LINK CABLE LOGIC 3



1.490

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.100

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB



2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB



3.990

MEMORY CARD SONY



2.100

MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT



3.250

MOUSE (RATÓN)



4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



5.990

MULTI TAP



4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2



8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2



6.990

RF ADAPTER PERFORMANCE



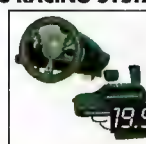
1.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2)



3.500

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



19.990

VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2



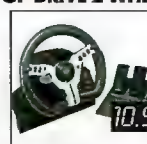
8.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



9.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



10.990

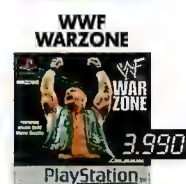
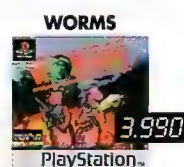
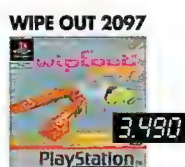
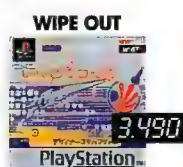
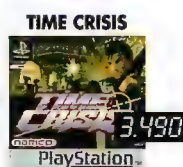
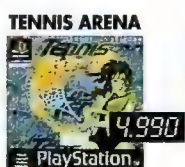
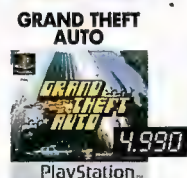
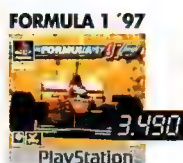
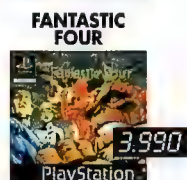
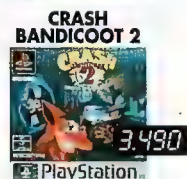
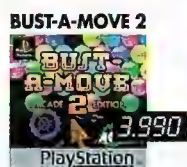
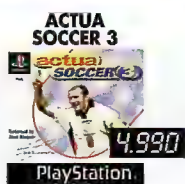
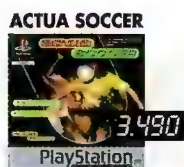
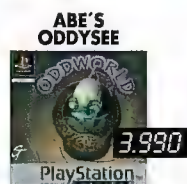
V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL

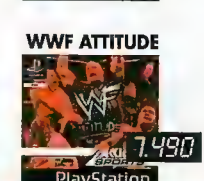
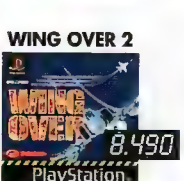
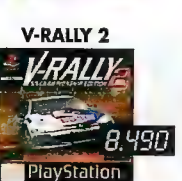
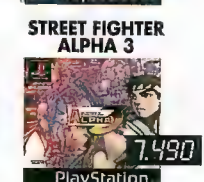
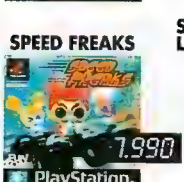
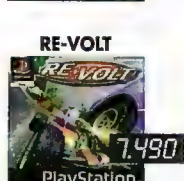
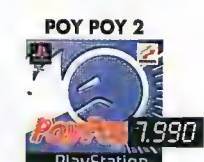
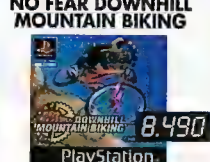
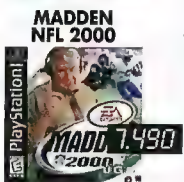
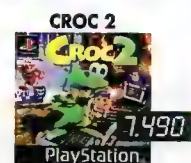
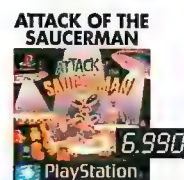


9.990

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.





GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET



NEGRA
ROSA
ROJA
AZUL
AMARILLA
VERDE
TRANSPARENTE

7.990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3



1.290

GAME BOY CAMARA



7.990

GAME BOY PRINTER



3.490

GAME LINK



1.990

HANDYPAK INTERACT



3.490

LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER



1.490

MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3



1.990

PULSEPAK INTERACT



1.990

GAME BOY PRINTER PAPEL

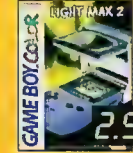
1.490

GAME BOY COLOR



12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2



2.990

GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2

13.990

CARMAGEDDON



5.990

SUPER MARIO BROS. DELUXE



5.990

ALADDIN 4.990	DONKEY KONG LAND 3.990	DONKEY KONG LAND 2 3.990	DONKEY KONG LAND 3 3.990	DUCK TALES 4.990	KIRBY'S DREAM LAND 2 3.990
MARIO & YOSHI 3.990	STREET FIGHTER II 3.990	SUPER MARIO LAND 3.990	SUPER MARIO LAND 2 3.990	SUPER MARIO LAND 3 3.990	SUPER RC PRO-AM 3.990

A BUG'S LIFE 5.990	ALL STAR TENNIS '99 5.990	ASTERIX & OBELIX 5.490	BATTLESHIP 5.490	BOMBERMAN QUEST 5.990	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990	BUST-A-MOVE 4 5.990	CENTIPEDE 4.990	CHASE HQ 5.490	CONKER'S POCKET TALES 5.990	DROPZONE 4.990
DUKE NUKEM 5.990	F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990	FROGGER 4.990	GOLDEN GOAL 5.490	HOLY MAGIC CENTURY 5.990	HORMIGAZ 5.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890	LEGEND OF THE RIVER KING 5.990	LOGICAL 4.990	LUCKY LUKE 5.490	MAYA THE BEE 5.990	MORTAL KOMBAT 4 4.990
NBA PRO '99 5.890	PRINCE OF PERSIA 6.490	QUEST FOR CAMELOT 5.490	R-TYPE DX 5.990	RUGRATS LA PELICULA 5.990	SHADOWGATE CLASSIC 5.990
SPACESTATION SILICON VALLEY 5.490	SPY HUNTER / MOON PATROL 4.990	SPY vs. SPY 5.490	SUPER BREAKOUT 4.990	SYLVESTER & TWEETY 4.990	THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990
THE SMURFS' NIGHTMARE 5.490	TOP GEAR RALLY 6.490	TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990	V-RALLY 5.490	WARIOLAND 2 5.990	WWF ATTITUDE 5.990



pedidos por internet: www.centromail.es

Nintendo 64

CENTRO MAIL
www.centromail.es

ALL STAR TENNIS '99 9.490	BEETLE ADVENTURE RACING 9.490	CASTLEVANIA 11.490	CHAMELEON TWIST 4.990
COMMAND & CONQUER 9.490	DARK RIFT 4.990	DOOM 64 3.990	F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX II 9.490	F-ZERO X 5.990	FIFA '99 9.490	FLYING DRAGON 8.490
GOEMON-MYSTICAL NINJA 2 11.490	GOLDEN EYE 007 5.990	HOT WHEELS 9.490	LYLAT WARS 5.990
MAGICAL TETRIS CHALLENGE CONS.	MARIO GOLF 9.490	MARIO KART 64 5.990	MARIO PARTY 9.490
MILO'S ASTRO LANES 8.490	MISSION: IMPOSSIBLE 7.490	MONACO G. P. R. SIMULATION 2 9.490	MONSTER TRUCK MADNESS 9.490
NBA COURTSIDE 5.990	NBA PRO '99 11.490	NHL PRO '99 11.490	OLYMPIC HOCKEY '98 3.990
QUAKE 64 3.990	QUAKE II 9.490	RE VOLT 9.490	RUGRATS: TREASURE HUNT CONS.
SNOWBOARD KIDS 5.990	SUPERMAN 10.490	THE LEGEND OF ZELDA 8.990	TONIC TROUBLE 9.490
V-RALLY '99 EDITION 7.490	WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 5.990	WAVE RACE 64 5.990	WWF ATTITUDE 10.490
CARMAGEDDON 64 8.490	DUKE NUKEM ZERO HOUR 8.490	HYBRID HEAVEN 11.490	SHADOWMAN 10.490
			STAR WARS: EPISODE 1-RACER 9.490

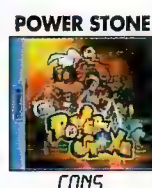
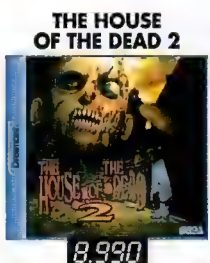
NINTENDO 64 14.990		
NINTENDO 64 MARIO PAK 19.900	NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER 25.990	
CABLE EXTENSION LOGIC 3 1.290	CABLE RF 2.990	C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 2.990
CONTROLLER 4.990	DEXDRIVE INTERACT 5.900	JAM!! 9.990
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990	MANDO DE CONTROL COLORES 4.990	MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) 2.190
MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB 990	MEMORY EXPANSION PAK 4.990	MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990
POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL 4.990	RUMBLE PAK 3.490	RUMBLE PAK + MEMORY PAK 5.990
TRILOGY 64 4.990	ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490	VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990	VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 7.990	VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE 10.990

pedidos por telefono:

9 0 2 • 1 7 • 1 8 • 1 9

CENTRO MAIL

Dreamcast VIDEO



**DRAGON BALL GT
LA SERIE**



VIDEO

CENTRO MAIL

ATENCIÓN

**NO LE DES
MÁS VUELTAS**

**CAMBIAMOS
Y ALQUILAMOS
VIDEOJUEGOS**



**EN LOS CENTROS
DONDE ENCUENTRES
ESTE SÍMBOLO**

!!! BÚSCALO !!!

CENTRO MAIL

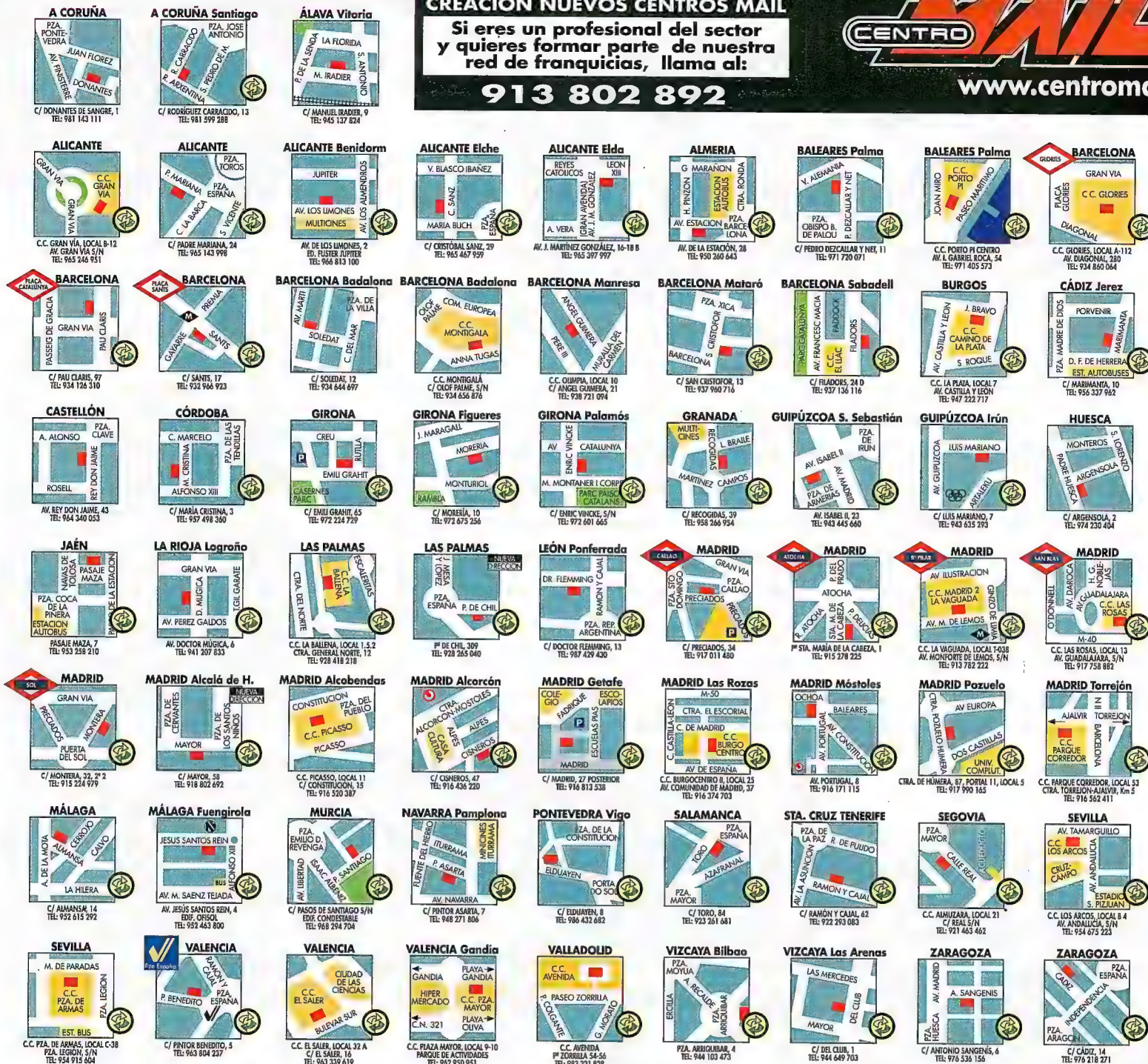
www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

CENTRO MAIL
www.centromail.es



CENTROS CON CAMBIO Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

Tu pedido

de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h, y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio -en el que está incluido también el embalaje, y el seguro- es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. EL PORTE ES GRATUITO. (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todas nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ().

Envío por Transporte Urgente

España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: _____ Apellidos: _____

Calle/Plaza: _____ Nº _____ Piso _____ Letra _____

Ciudad: _____ C.P. _____

Provincia: _____ Tlf.: () _____

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número _____ E-mail: _____

SPJ
Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-10-99

Haz Tu pedido por teléfono:

902.17.18.19

CENTRO MAIL

la nueva RPG generación MADE IN JAPAN

Coordinado por **THE ELF**

Aunque los primeros *RPG* que acompañan el nacimiento de una consola siempre pecan de ser excesivamente cortos y prácticamente experimentales, hay que reconocer que esta creación de HUDSON SOFT-BIRTHDAY llamada **ELEMENTAL GIMMICK GEAR** para **DREAMCAST** ha captado la esencia de los esquemas clásicos del género, como **ZELDA** de **SNES** o **ALUNDRA**, salvando las distancias. Nos sumerge en una curiosa historia aderezada por unas resultonas secuencias *CG* y un desarrollo muy adictivo. La próxima aparición de **GRANDIA** y **EVOLUTION** en **España** es la gran sorpresa del mes.

Este es el momento donde **E.G.G.** alcanza su máximo esplendor gráfico en su formato 2D. El resto de escenarios es excesivamente invariable.

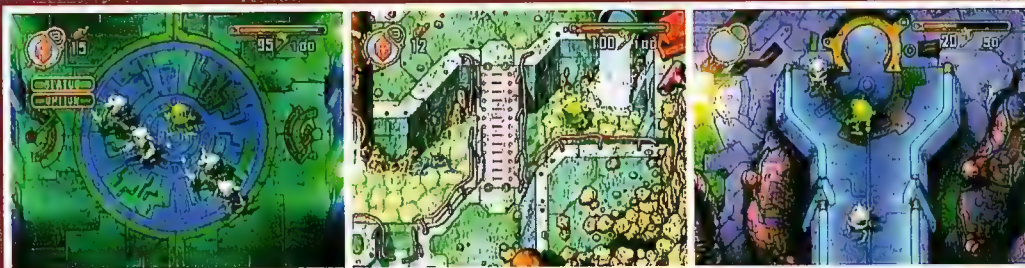


138

Intro

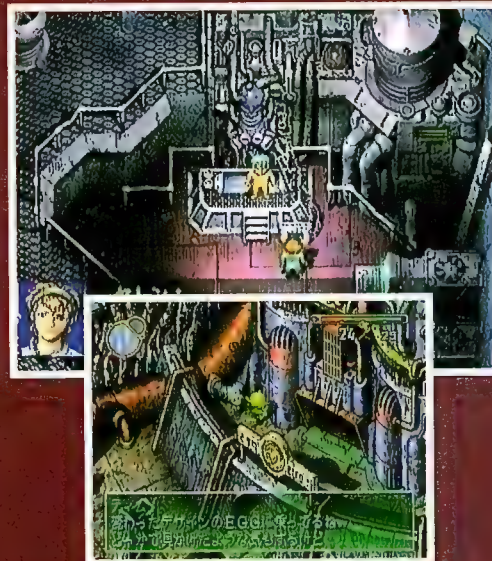


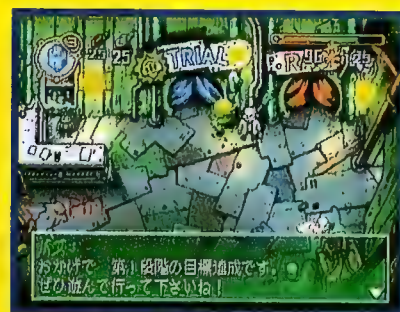
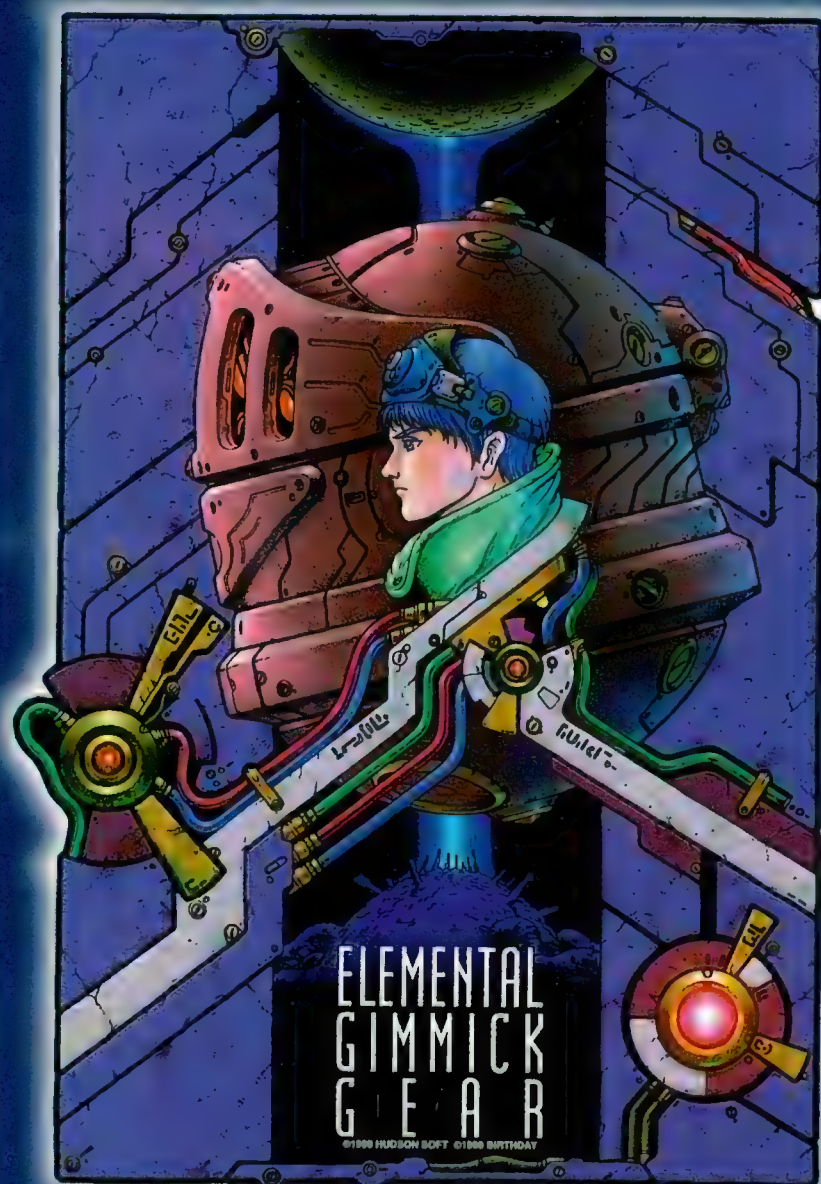
La secuencia de introducción de **ELEMENTAL GIMMICK GEAR** mezcla impactantes secuencias *CG* con animaciones clásicas logrando un curioso efecto.



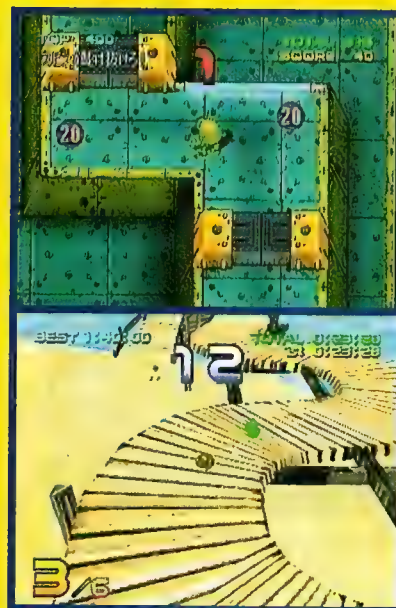
ELEMENTA

ELEMENTAL GIMMICK GEAR comparte el honor con **EVOLUTION** de **ESP/STING** de ser uno de los primeros *RPG* que apareció para **DREAMCAST** en sus primeros meses de vida en **Japón**. Debutar en este género es una difícil papeleta debido al poco tiempo de reacción y desarrollo generado por el consiguiente lanzamiento de una nueva máquina. No hay más que recordar juegos como **BEYOND THE BEYOND** en **PLAYSTATION** para apoyar esta lógica teoría. El resultado en la mayoría de los casos es un *RPG* de corta duración y a mitad de camino entre las consolas de anterior generación y las nuevas tecnologías. **E.G.G.** es un claro ejemplo de todo lo mencionado, y gráficamente es superado con creces por títulos como **SAGA FRONTIER 2** o **LEGEND OF MANA**. Pero sin embargo, gracias a su



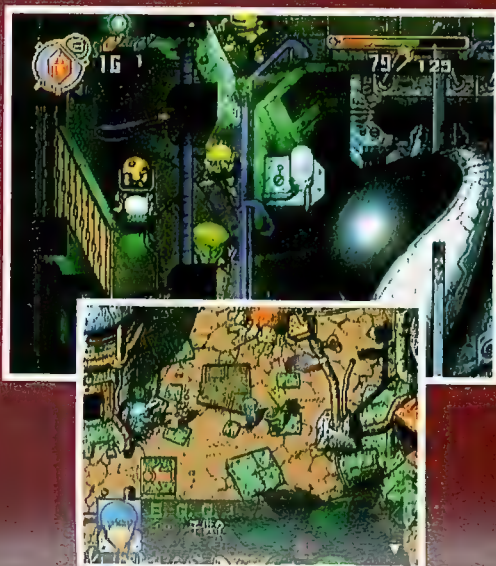


Race & Trial. Si obsequiamos a uno de los científicos de la base con una generosa cantidad de dinero, accederemos a dos divertidos minijuegos. *Trial* nos ofrece una prueba contra el tiempo y *Race* una curiosa carrera de E.G.G.'s sobre un sencillo entorno 3D.



139

EL GIMMICK GEAR



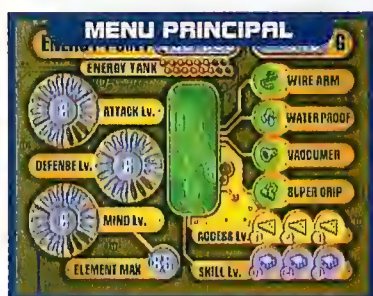
adictivo desarrollo, logra levantar cabeza y aguantar con orgullo y dignidad su difícil papel. Para que os hagáis una idea de cómo es E.G.G., os diré que al recorrer su mapeado en 2D dibujado a mano (y bautizado por HUDSON como *Full Illustration Map*), rápidamente te vienen a la cabeza juegos como *ZELDA* de *SNES* o *ALUENDRA* de *PLAYSTATION*, salvando las distancias por supuesto, con unos recargados escenarios repletos de color y atractivos motivos ornamentales que nos trasladan a una extraña y anacrónica civilización. El clásico desarrollo de ir descubriendo nuevas zonas gracias a la consecución de los correspondientes *items* y poderes para el robot-coraza, se convertirá en su mayor atractivo. Os puedo asegurar que yo no paré de jugar hasta completarlo, cosa que su



FICHA Técnica

CONSOLA	■ DREAMCAST
TIPO	■ ACTION-RPG
COMPAÑIA	■ HUDSON SOFT
PROGRAMADOR	■ BIRTHDAY
FORMATO	■ 1 GD ROM
VERSION JAPON	■ 27-5-99
VERSION USA	■ SIN CONFIRMAR
VERSION PAL	■ SIN CONFIRMAR

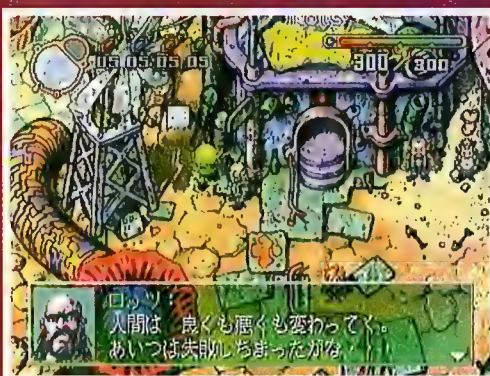
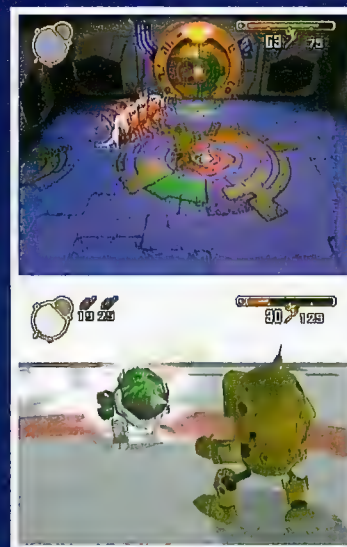
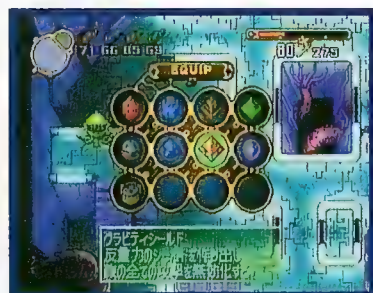
la nueva RPG generación



Muestra las aptitudes del robot y, aunque al principio aparecerá totalmente vacío, poco a poco podréis conseguir que presente este saludable aspecto.



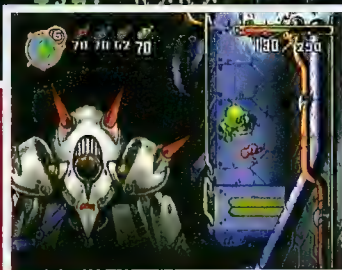
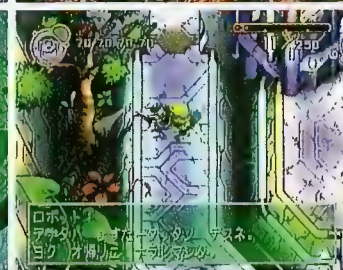
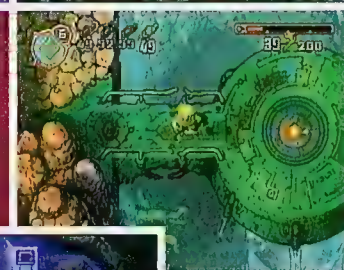
Este es el sencillo mapa del juego, y su única utilidad será mostrarnos nuestra situación al más puro estilo «usted está aquí». Totalmente prescindible.



cedió tras unas quince horas de juego. La aventura de **E.G.G.** dará inicio acompañada por un deslucido menú con la equipación del robot en el que no tendréis absolutamente nada, y otro sub-menú de poderes tan desolador o más que el anterior. Pero rápidamente comenzaréis a encontrar objetos que ampliarán el poder del robot, su resistencia, su capacidad y que añadirán nuevas facultades al rechoncho robotín amarillo, como lanzar un brazo extensible, levantar objetos que bloqueen vuestro



En estas gigantescas torres, y tras presenciar una corta pero intensa secuencia de video, se nos otorgarán nuevos poderes para **E.G.G.** Pulsando el botón L accederemos a ellos.



paso, abrir puertas de seguridad, avanzar contra corriente, arrastrar y empujar pesados bloques de piedra y otras acciones vitales para el desarrollo del juego. Este es el desarrollo básico de **E.G.G.**, que tiene lugar en un limitado mapeado 2D, al igual que los combates de poca entidad que tendremos que librar continuamente con los numerosos enemigos del juego y que nos permitirán ganar dinero, energía y reservas de roca mágica. Pero, he aquí que cuando llegue el momento de enfrentarnos a un enemigo importante, aparecerá la pantalla de carga y seremos testigos de un curioso e impecable combate en 3D con texturas de altí-

Salida de máquinas

Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Si tuviésemos que buscar una compañía con un catálogo de juegos tan completo y repleto de calidad como el de KONAMI, seguramente habría que darse por vencido. No es por desmerecer a otras compañías, pero desde el comienzo de los tiempos, la firma japonesa ha creado una serie de clásicos que intentaremos traer en posteriores números. Para empezar, aquí tenéis el excepcional **CONTRA**.



El gigantón de los últimos niveles incendiaba más de lo habitual. Por suerte, **CONTRA** ofrecía la posibilidad de dos jugadores simultáneos.



Jefes estáticos

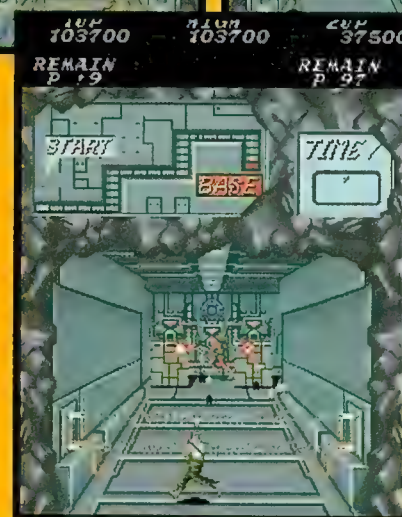
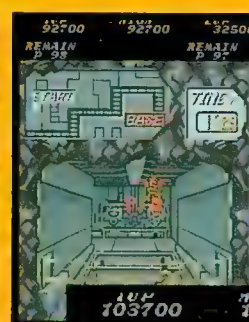
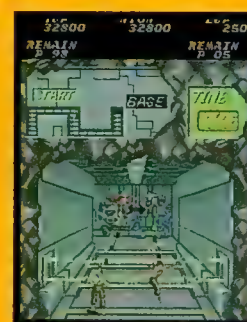
La particularidad de los enemigos de final de fase de **CONTRA** radicaba en su estatismo. Por lo general eran grandes contrucciones con cañones a los que había que disparar. Todos eran así menos uno. El alien del último nivel, aunque también permanecía estático, le daba un leve toque de distinción a este apartado.

CONTRA



El nivel más elevado de dificultad (seleccionable sólo desde la placa) es un infierno. La cantidad de balas y enemigos que se acumulan en pantalla es realmente espectacular.





El corredor de la muerte

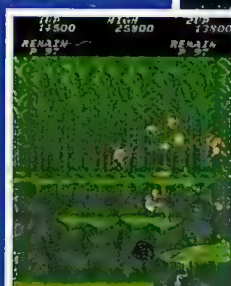
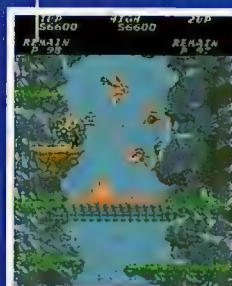
CONTRA/GRYZOR contaba con una particularidad muy interesante. Entre algunos de los niveles había unas fases que se desarrollaban en el interior de largos pasillos, en los que había que destruir una especie de interruptores para poder avanzar. Era genial.

KONAMI, no es ningún secreto, es una de las compañías con mayor renombre en el panorama del videojuego. Pero dicho nombre empezó a curtiérselo hace ya mucho tiempo, con unas **COIN-OP** realmente buenas y unas conversiones para los sistemas de la época (especialmente **MSX**), realmente soberbias. **CONTRA** es uno de los títulos más carismáticos de la compañía, una **COIN-OP** que llegó a nuestro país bajo el nombre **GRYZOR**, con el que sin duda estaréis mucho más familiarizados. Las diferencias entre **CONTRA** y **GRYZOR** no se limitaban sólo al nombre. Mientras que en el primero el modo de dos jugadores era cooperativo, en el segundo ambos afrontaban cada nivel por turnos. La belleza de **CONTRA** no radicaba sólo en sus escenarios, sino en una variedad muy extensa de enemigos y niveles, entre los que se encontraban jefes finales de tamaño descomunal y fases de **scroll** lateral mezclados con niveles de perspectiva trasera. Estas, sin duda, fueron las características más recordadas de una **COIN-OP** cuya dificultad, a pesar de ser bastante elevada, permitía finalizar la aventura con cierta comodidad.

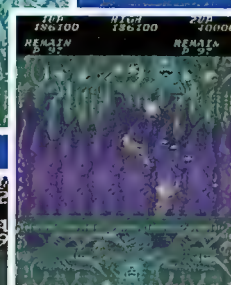
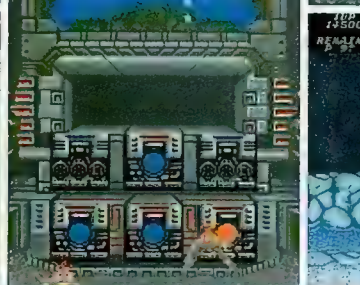
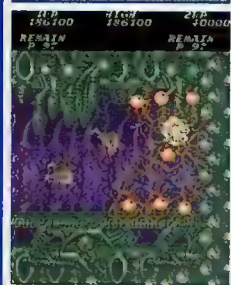
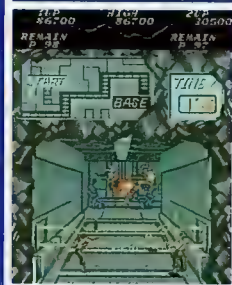
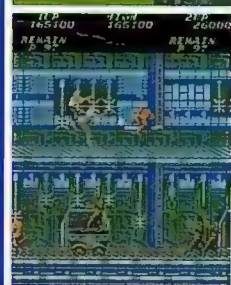
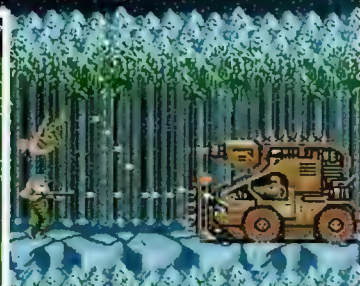


SUPER
Information
COMPañIA KONAMI
AÑO 1987
GENERO SHOOT'EM UP
FASES 715 JEFES

La cascada es uno de los niveles más carismáticos de todo el juego. Llegar hasta lo más alto era un auténtico reto.



1UP 149000 HIGH 149000 2UP 5500
REMAIN P 97 REMAIN P 97



El mapa que aparece sobre la pantalla sólo servía para conocer el número de pantallas que quedaban para salir del pasillo.



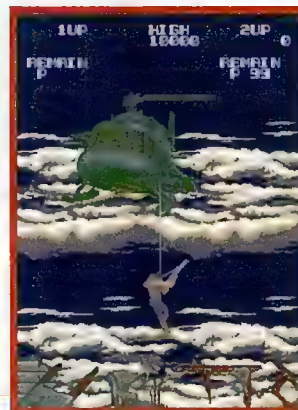
Salida de máquinas

Sólo tuvo que pasar un año para que KONAMI diese continuidad a su inolvidable CONTRA. Parece mentira, pero en tan escaso margen de tiempo se observa una evolución técnica realmente sorprendente. Aunque ya en CONTRA se observaban ciertos ramalazos de evolución (más de un plano de *scroll* en determinados niveles), es en este **SUPER CONTRA** donde los *sprites* de los diferentes enemigos comienzan a tener un tamaño considerable. ¡Y de eso hace 11 años!

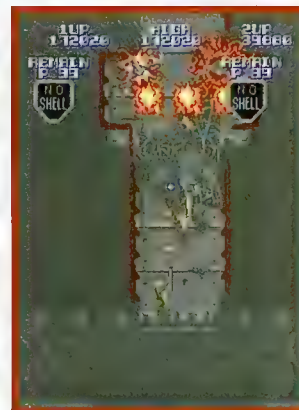
KONAMI no se cortaba un pelo a la hora de fusilar los aliens de **H.R. Giger** en sus juegos. El que aparece a la derecha de estas líneas es, simplemente, idéntico.



Tras la intro del juego aparecía la impactante pantalla del título, con el nombre del juego sobre un soberbio fondo alien.



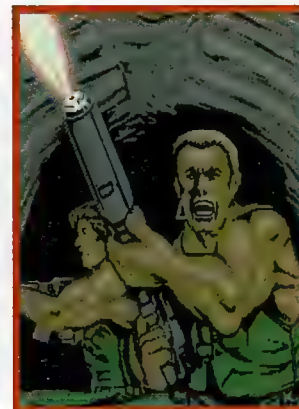
El comienzo del juego, con los personajes protagonistas bajando del helicóptero. El mismo que les recoge al final del juego.

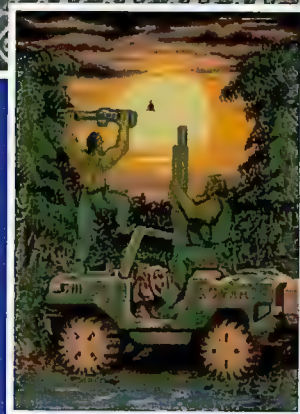
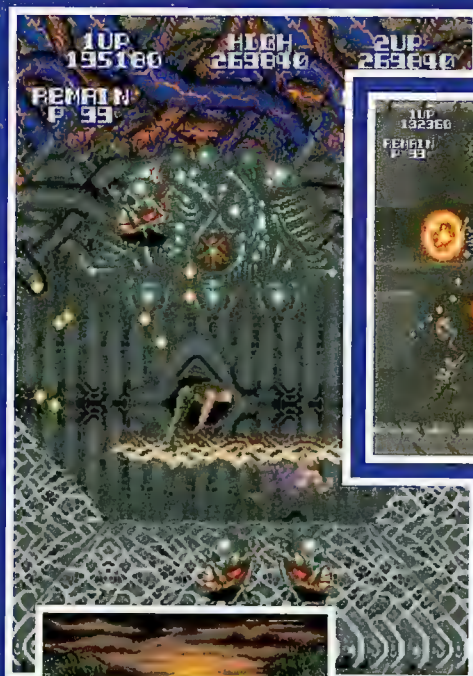


Diferentes perspectivas En CONTRA la variedad de niveles venía marcada por la presencia de fases laterales y la incorporación de niveles con la vista situada en la parte anterior de la pantalla. En **SUPER CONTRA** la cosa cambiaba considerablemente. La fases laterales permanecían intactas, pero en esta ocasión cobraban cierta profundidad con la incorporación de desniveles (pantalla de abajo a la izquierda). La gran novedad eran los niveles con perspectiva cenital, al estilo de clásicos como **COMMANDO** o **IKARI WARRIORS**. No es a lo que nos acostumbró CONTRA, pero tampoco está mal.

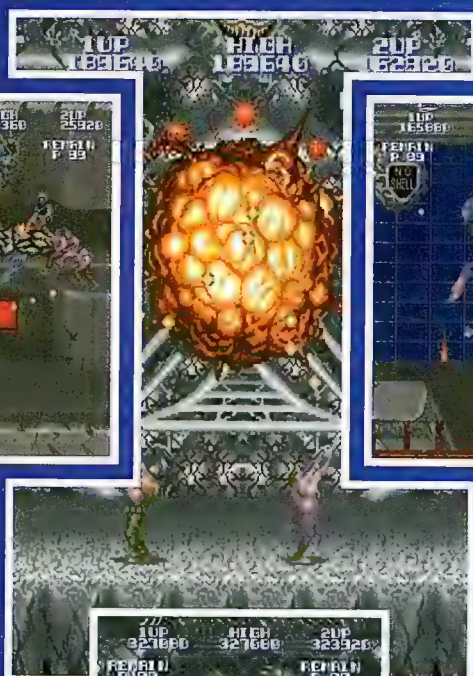


La intro del juego. Así, estática, no parece gran cosa, pero lo cierto es que con las voces ganaba bastante.

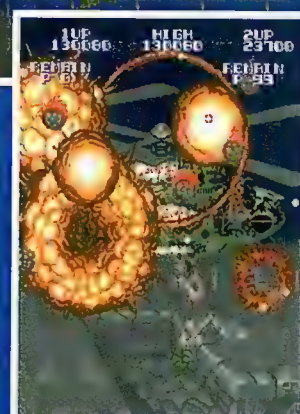
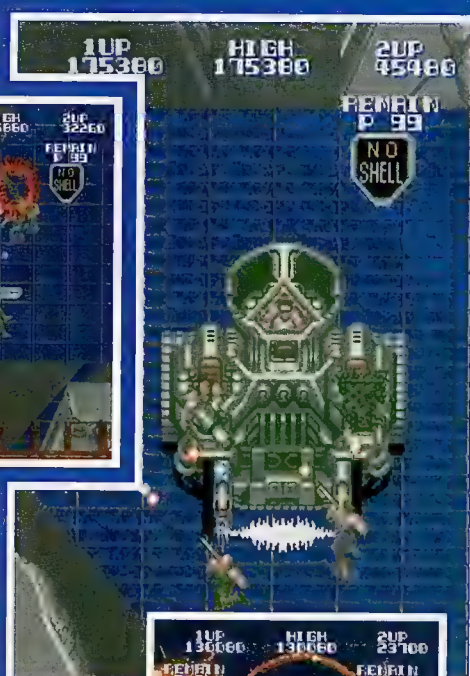




La escena final del juego, con el helicóptero a lo lejos que viene en busca de los protagonistas. La verdad es que todos los gráficos del juego tenían un aspecto como... no sé... como lavado.



Una de las escenas más impactantes del juego. Un impresionante helicóptero estallando en el aire. La acumulación de sprites, en ocasiones, provocaba ralentizaciones durante el juego.



SUPER CONTRA



Un sprite de ese tamaño era impensable en el primer CONTRA de KONAMI. La evolución en este sentido fue muy importante.

Es cierto. En tan sólo un año la evolución que sufrió el juego fue realmente espectacular. **SUPER CONTRA** superaba con mucho la calidad técnica de su predecesor, aunque jamás llegó a alcanzar el carisma del primero. La ausencia de los niveles en el interior de los pasillos pudo ser una de las causas de que esta secuela no fuese identificable fácilmente. Las diferencias técnicas entre uno y otro juego se hacían evidentes incluso en la misma placa utilizada por cada **COIN-OP**. Mientras **CONTRA** tenía un procesador central M6809 a 1,5 Mhz, **SUPER CONTRA** contaba ya con un Z80 a 3,5 Mhz (para los no informados, un **ZX SPECTRUM** estaba gobernado por un Z80 mejorado). Por supuesto, el procesador no lo es todo, pues de hecho es el **hardware** gráfico el que juega el papel más importante a la hora de ofrecer mejoras gráficas. De **SUPER CONTRA** lo primero que sorprendía era la calidad de sus

gráficos. Los 1024 colores utilizados (por los 128 de **CONTRA**) permitían recrear escenarios mucho más elaborados, en los que se daba mucha más importancia a los motivos con apariencia alien. Cada nivel estaba repleto de enemigos de tamaño descomunal, varios planos de *scroll* y, por supuesto, una jugabilidad soberbia. El modo de dos jugadores, implantado «de serie» en todas las versiones de la máquina, se ejecutaba en modo coo-

operativo, es decir, ambos jugadores entraban en acción a la vez. Por último, si ya echábamos en cara a **CONTRA/GRYZOR** que no contase con un final decente (ni una misera pantalla de congratulación), no po-

demos hacer menos con **SUPER CONTRA**. Una pantalla de despedida de dudosa calidad, con dos tipejos llamando al helicóptero que les sacará de allí. En fin, todo sea porque la memoria no invertida beneficie la longitud (bastante escasa, por cierto) del juego.

SUPER Information

COMPANÍA	KONAMI
AÑO	1988
GÉNERO	SHOOT'EM-UP
FASES	7

Salida de máquinas

CONTRA / SUPERCONTRA

VERSIONES

Como toda **COIN-OP** de KONAMI, CONTRA fue objeto de múltiples versiones, generalmente fieles al desarrollo original. SUPER CONTRA, en cambio, sólo contó con una versión más o menos basada en el original. Su nombre CONTRA FORCE/CONTRA 2, y fue programada para **NES**. Un juego que más tarde aparecería en versión robots como PROBOTECTOR 2.

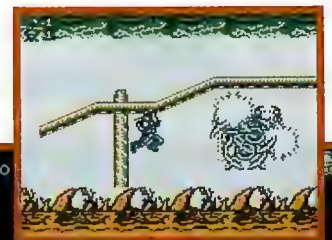
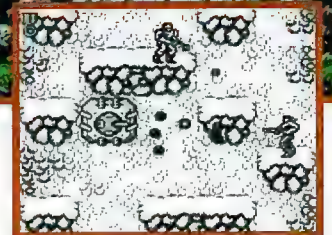
Es realmente complicado entender cada juego, cada nombre y cada elemento relacionado con **CONTRA**. Lo más sencillo es empezar con las versiones de ordenadores de 8 bits, con versiones de **CONTRA** (llamadas **GRYZOR**) realmente buenas, en las que destacaba la excepcional calidad gráfica de la adaptación para **AMSTRAD CPC**. **COMMODORE 64** era tan in-jugable como rápido, mientras que **ZX SPECTRUM** disfrutó de una adaptación muy jugable y bastante notable a nivel técnico. Las versiones de **ATARI ST** y **AMIGA** estuvieron anunciadas, aunque finalmente no llegaron a aparecer. De cualquier forma, se conoce una versión de **SUPER CONTRA**, para **COMMODORE AMIGA**, programada por NOVOTRADE y apa-



recida únicamente en **Estados Unidos**. En cuanto a consolas, **GAME BOY** dispuso de dos buenos títulos llamados CONTRA SPIRIT y CONTRA: THE ALIEN WARS. **GENESIS** contó con la mejor versión existente, un excepcional CONTRA: HARD

CORPS, mucho mejor que el mismísimo CONTRA III: THE ALIEN WARS de **SUPER NINTENDO**. **NES** contó con numerosas versiones... aunque en realidad eran el mismo juego. CONTRA era una genial versión que fue continuada con CONTRA 2 (CONTRA FORCE en **EE.UU.**). En **Europa** aparecieron bajo los nombres PROBOTECTOR y PROBOTECTOR 2, con robots en vez de humanos como protagonistas. **PLAYSTATION** dispuso de C: THE CONTRA ADVENTURE y CONTRA: LEGACY OF WAR, este último también para **SATURN**.

Esta pantalla corresponde a PROBOTECTOR 2 para **NES**, la versión con robots de CONTRA 2, también conocido como CONTRA FORCE. La verdad es que **NES** contó con versiones geniales.



Nadie duda en reconocer a CONTRA: HARD CORPS como el mejor juego basado en CONTRA de todos los tiempos. Algunos incluso lo sitúan por encima de las **COIN-OP** de KONAMI.



¡CUIDATE!

Ten siempre a mano a los mejores especialistas con el CD-ROM 'El médico interactivo' que te regala la revista **CNR** este mes. Explícale tus síntomas y él te dará el remedio adecuado.

Un completísimo CD-ROM interactivo y multimedia con todo lo que necesitas para cuidar tu cuerpo. Incluye problemas específicos de la mujer, el hombre, los niños, información sobre urgencias, metabolismo, síntomas, procedimientos, infecciones, tóxicos y venenos, parásitos, alergias, enfermedades en viajes, dietas, vitaminas... Y hasta un cuerpo virtual para descubrir tu interior.

CD-ROM GRATIS CON EL NÚMERO DE OCTUBRE



todo por sólo 350 ptas

revista mensual para **seres inteligentes**

Una publicación de Ediciones Reunidas **GRUPO ZETA**

manga ONE

Coordinado por **NEMESIS**

Es una de las series más populares entre los *otaku* españoles gracias a su reciente pase televisivo por La 2 de **TVE**, y su adaptación a manga se lleva publicando con gran éxito en nuestro país desde hace meses. **SLAYERS** es todo un fenómeno dentro y fuera de **Japón** que ha dado pie a un sinfín de videojuegos para los más diversos sistemas. En esta ocasión os hablamos de dos de las tres entregas producidas para **PLAYSTATION**.



SLAYERS ROYAL



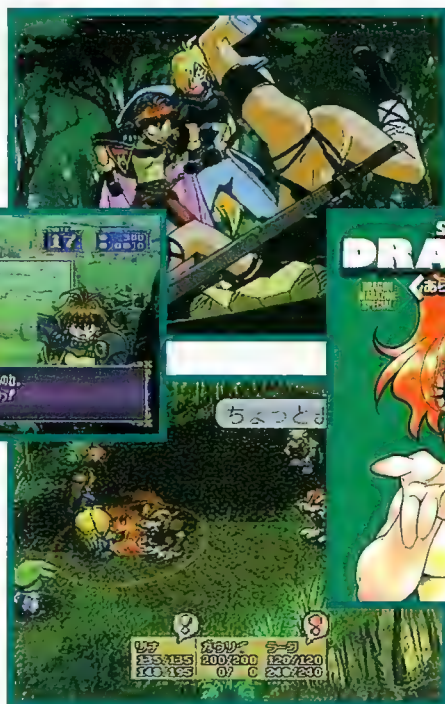
SLAYERS ROYAL 2



SUPER Information

FORMATO CD ROM
 PRODUCIDA T. SHOTENESP
 PROGRAMADOR UNION EGG

Surgida, en forma de novela, de entre las páginas de la prestigiosa revista DRAGON MAGAZINE, **SLAYERS** es un fenómeno difícil de explicar en dos miserables páginas. Ha dado pie a novelas, mangas, tres series de animación (SLAYERS, SLAYERS NEXT y SLAYERS TRY-dos de las cuales han sido emitidas en **España** bajo el nombre de RE-ENA Y GAUDY-), OVA's, cuatro largometrajes, Radio Dramas y, por supuesto, videojuegos. Empezando por sendos RPG's para **PC-9801** y **SFC**, y terminando con estos dos **SLAYERS ROYAL** para **PSX** y **SATURN**, aparecidos respectivamente en 1998 y 99, bajo el sello de ESP y la editorial KADOKAWA SHOTEN. También existe otro título, esta vez sólo para **PSX**, titulado SLAYERS WONDERFUL, comercializado por BANPRESTO en Noviembre en 1998, del que hablaremos algún día. La mecánica de



SLAYERS ROYAL 1 y 2 es casi idéntica. Por un lado está el modo conversación, que es una sucesión de pantallas estáticas con diálogos con otros personajes, y luego están las batallas tipo VANDAL HEARTS, en las que todas las posibles acciones a ejecutar están representadas por medio de útiles iconos. A mi particularmente ambos juegos me parecen una patata, pero comprendo que puedan encantar a los fans de la serie. Yo me he tragado durante años todo tipo de basuras con el sello DRAGON BALL. Por cierto, si estáis interesados por **SLAYERS** os recomiendo el libro de ilustraciones **SLAYERS DRA-MATA**, con 116 páginas en color y B/N firmadas por **Rui Araizumi**. Buscadlo en las mejores tiendas.

SLAYERS

149



El primer **SLAYERS ROYAL** irrumpió en las tiendas japonesas en Junio de 1998.

Se trata de un RPG en toda regla con combates al estilo **SHINING FORCE** o **VANDAL HEARTS**, en el que se intercalan pantallas estáticas con secuencias de animación, que son lo mejor del juego, junto con algunas magias vistosas. Por desgracia el sistema de juego dentro de los combates no convence, ya que la máquina realiza por sí misma casi todas las acciones.



En Julio de este año, **ESP** y **K. SHOTEN** sacaron al mercado la secuela de **SLAYERS**

ROYAL, en la que se mejoró el sistema de iconos del original y se incorporaron secuencias de animación aún más espectaculares. Se ha optimizado el sistema de AI (Artificial Intelligence) e incorpora algunos detalles interesantes, como que las magias afecten a la orografía del campo de batalla. No es **VANDAL HEARTS** pero gustará a los fans de la serie.

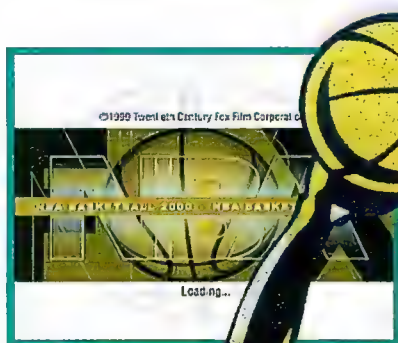


a pie de pista

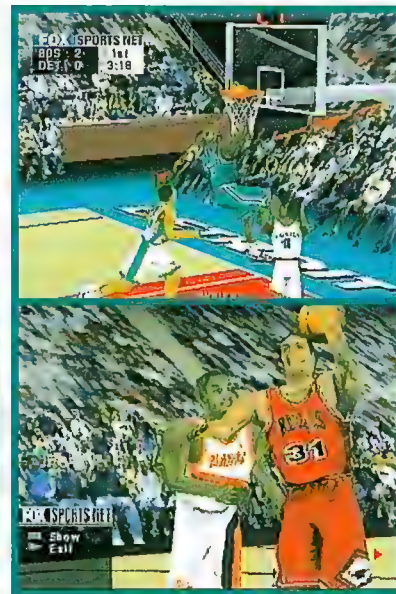
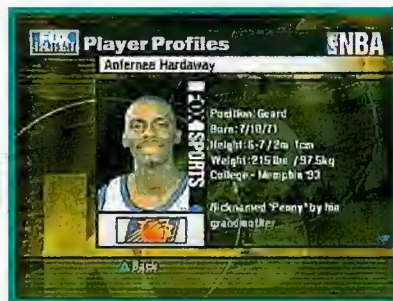
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

Queremos dar la bienvenida a FOX SPORT, una nueva compañía que inicia su andadura centrándose en el terreno deportivo. Las primeras muestras se centran en el mundo del baloncesto y del hockey sobre hielo. NBA BASKETBALL 2000 y NHL CHAMPIONSHIP 2000 nos dan una primera visión de lo que esta compañía puede ser capaz de dar de sí en futuros lanzamientos deportivos.

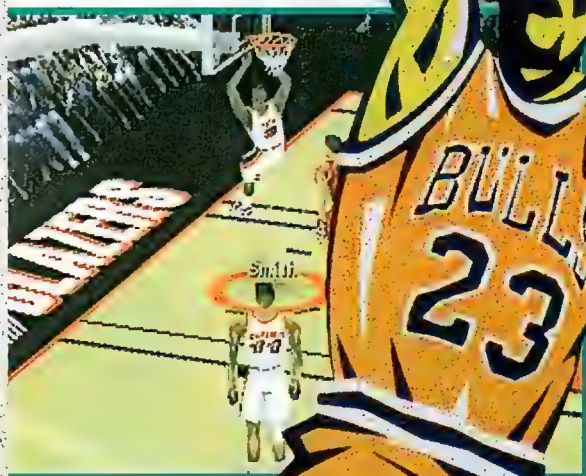
Como tarjeta de visita, NBA BASKETBALL 2000 deja muy claro que la nueva compañía va a por todas. El programa puede competir de tú a tú con los grandes títulos dentro de su género.



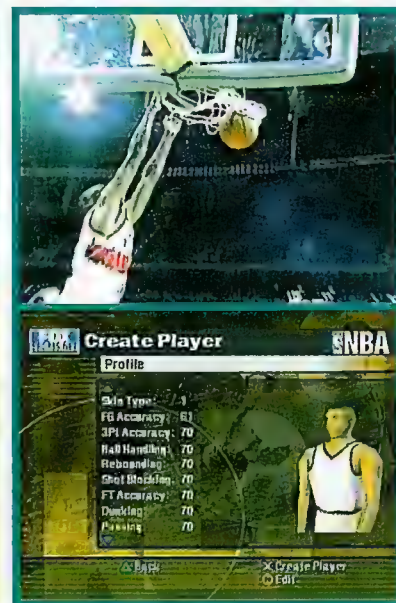
La actualización de plantillas recoge los últimos fichajes de la temporada, como el de **Anfernee Hardaway** a los **Suns de Phoenix**.



NBA BASKETE



La espectacular intro, el editor de jugadores o el sistema de tiros libres son sólo algunos de los aspectos incluidos.



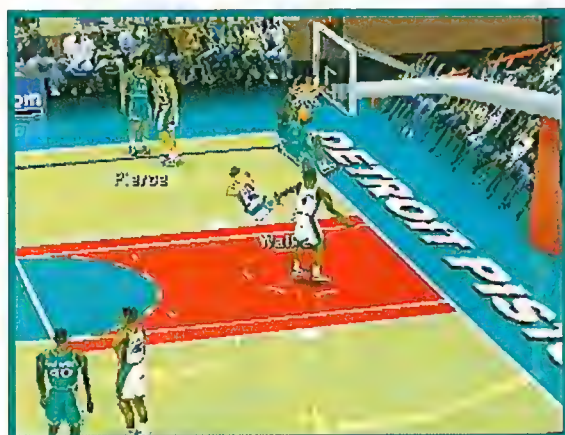
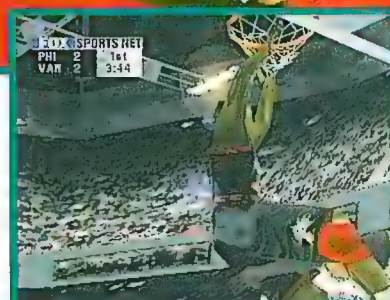
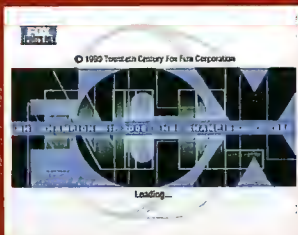
FOX SPORTS es una nueva compañía que



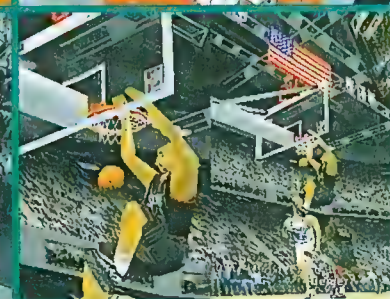
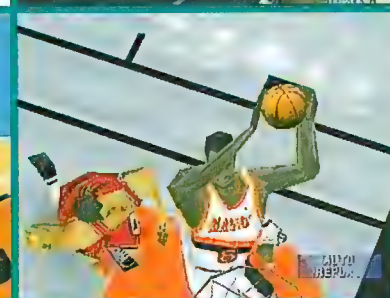
NHL CHAMPIONSHIP 2000. Junto al baloncesto, la nueva compañía ha elegido el hockey sobre hielo para hacer su bautismo. El programa mantiene el mismo estilo de presentación y menús incluido en NBA BASKETBALL 2000, en el que destaca la impresionante *intro*. Sobre la pista los movimientos son muy suaves, incluyendo tanto los equipos de la NHL como diferentes selecciones nacionales. Además, se incluye una selección norteamericana junto a otra integrada del resto del mundo.

SUPER Information

FORMATO: CD-ROM
PRODUCTOR: FOX SPORTS
PROGRAMADOR: FOX SPORTS



Además de las repeticiones manuales, se incluyen otras automáticas, en las que se producen todo tipo de efectos visuales.



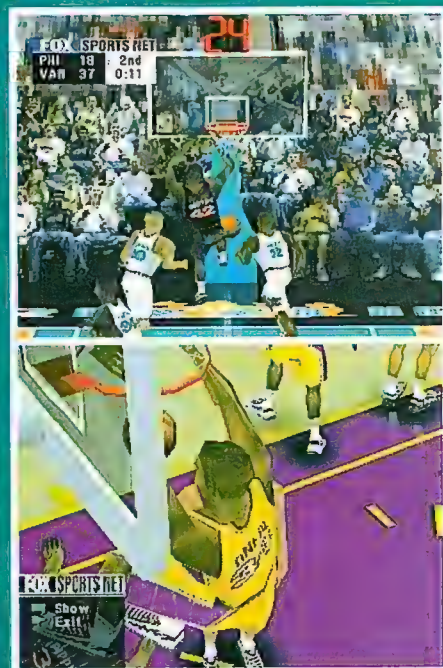
BALL 2000

Aunque son muchas las compañías que han probado suerte de forma puntual en una disciplina deportiva, no son demasiadas las que han programado juegos de diferentes deportes. En este aspecto puede destacarse a ACCLAIM y sobre todo a ELECTRONIC ARTS, cuyas sagas se han convertido en auténticos clásicos. Con el objetivo de hacer la competencia a estas compañías, llega al mercado FOX SPORT, ofreciéndonos un aperitivo de sus posibilidades. Entre los juegos presentados, el más llamativo para el mercado español es NBA BASKETBALL 2000, un programa de baloncesto que tendrá que competir con juegos tan prestigiosos como NBA LIVE, NBA Pro, o TOTAL NBA. El programa cuenta con la licencia oficial de la NBA, realizando una actualización de plantillas en las

SUPER Information

FORMATO: CD-ROM
PRODUCTOR: FOX SPORTS
PROGRAMADOR: FOX SPORTS

que se recogen traspasos como el de **Hardaway** a los Suns de **Phoenix**. Gráficamente el programa se encuentra en la línea de sus competidores, destacando la enorme variedad de cámaras y las repeticiones. Estas últimas ofrecen todo tipo de efectos visuales, entre los que se incluye la distorsión de imágenes, la división de la pantalla o la reproducción de los jugadores en color y el campo en blanco y negro. La variedad de opciones y de competiciones permite elegir entre un mayor nivel de simulación o un programa de concepción *arcade*. La reproducción del ambiente de la NBA se completa con espectaculares presentaciones de los jugadores antes de los partidos, un vibrante comentarista o un público animado que hacen que los partidos se acerquen a las retransmisiones televisivas.



entra de lleno en el terreno deportivo de PlayStation

Línea directa

Coordinado por **DOC**

Se acabo el calor, el verano y las vacaciones y comienzan las clases. Pero no desesperéis, con el lanzamiento de **DREAMCAST** y la proximidad de las fechas navideñas (con los cientos de jugosos lanzamientos que ello conlleva) los jugones podremos olvidar las penas.

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Escribid en una esquina del sobre **Doc**.

GRAN TURISMO 2

Hola Doc, espero que puedas resolver estas preguntas:

- 1) ¿Para cuándo **GRAN TURISMO 2** en **España**?, ¿Y **ACE COMBAT 3**?
- 2) ¿Cuántos coches tendrá aproximadamente **GRAN TURISMO 2**?
- 3) ¿Cuándo saldrá definitivamente **PS2**?



2) La cantidad exacta no se conoce, aunque se sabe que podremos seleccionar coches europeos como **PEUGEOT**.

3) En **Japón** la tendrán en las tiendas el 4 de Marzo del 2000, más tarde, en verano, saldrá en toda **Asia** y para navidades en **Europa** y **EE.UU.**

4) En teoría, todos los accesorios que actualmente pueden ser utilizados con la primera **PLAYSTATION** servirán para **PS2**. De hecho, los dos primeros accesorios que saldrán junto a **PS2**, la **Memory Card** de 8 MB y el **Dual Shock 2**, también funcionarán con la primera **PLAYSTATION**.

EL FREAK Y SU DC

Hola, soy Freak y tengo algunas preguntas:

- 1) ¿Podré jugar *on-line* contra un nipón, él con su juego **NTSC** y yo con el mismo en **PAL**?
- 2) ¿Se sabe algo de **VIRTUA STRIKER 2** para **DC**?
- 3) ¿Puede haber peligro de virus conectando la **DREAMCAST** a la red?
- 4) ¿Cuándo saldrá **PERFECT STRIKER** para **PSX**?

Freak, Vilanova i la Geltrú (Barcelona)

Qué tal, allá vamos:

- 1) No veo por qué no. Supongo que los programadores pensarán en este tipo de cosas.
- 2) Sí, al fin **SEGA** ha confirmado que saldrá **VIRTUA STRIKER** para **DC**. ¿Cuándo? Pronto...
- 3) Es casi imposible, ya que **DREAMCAST** no posee un soporte de almacenamiento (disco duro, por ejemplo) donde el virus pueda quedarse, aunque si ocupa poco y entra en una **VMS**...
- 4) Por ahora, lo único que tiene **KONAMI** preparado es **ISS PRO EVOLUTION (WINNING ELEVEN 4)**.

CALIENTE

La pinta que tiene **PLAYSTATION 2**, a pesar de que a ciertos cenutrios no les guste su diseño.

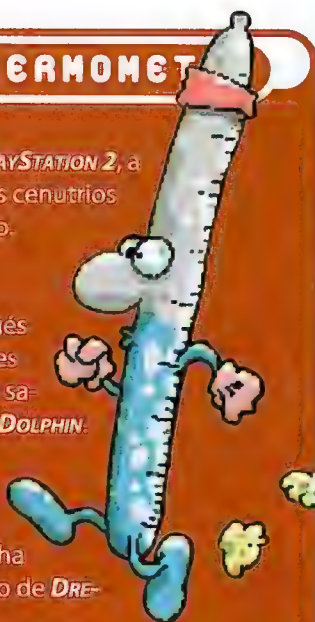
TEMPLADO

A estas alturas, después de conocer los detalles de **PS2**, todavía no se sabe nada concreto de **DOLPHIN**.

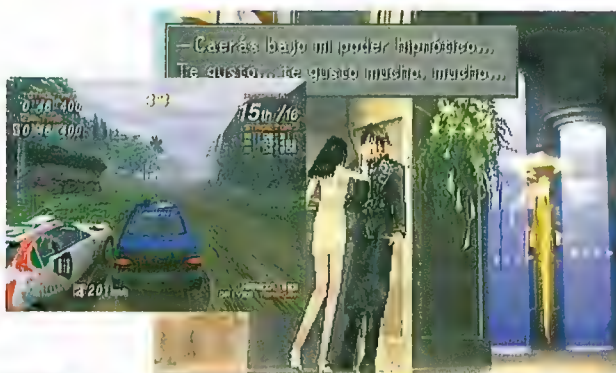
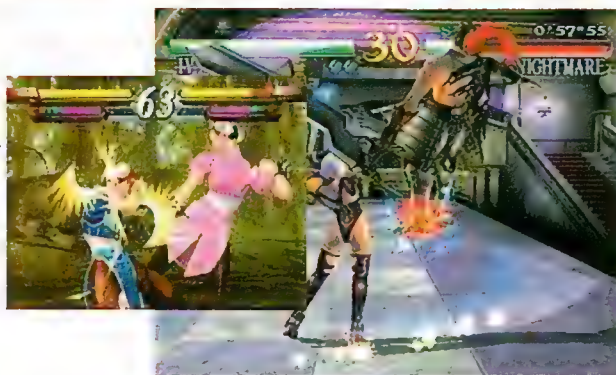
FRÍO

El pequeño retraso de tres semanas que ha sufrido el lanzamiento de **DREAMCAST**.

TERMOMETRO



Al fin conocemos el diseño y las especificaciones técnicas de la PS2. Dentro de un año, aproximadamente, la tendremos en nuestras manos.



DREAMCAST VS PS2

Hola Doc, Tengo un par de preguntas para ti:

- 1) ¿Se podrá jugar en red local con **PS2**?
- 2) ¿Cuál es la diferencia entre **DREAMCAST** y **PS2**?
- 3) ¿Sacarán **KOF'99** para **PLAYSTATION**?
- 4) ¿Vale la pena comprarse el **FFVIII** americano?

Alex «The Master» Plata Campos, Sabadell (Barcelona)

Hola Master, ahí tienes un par de respuestas:

- 1) Hombre, nadie ha confirmado nada de eso, pero teniendo en cuenta que posee dos USB...
- 2) El tiempo y los juegos marcarán la diferencia.
- 3) Teniendo en cuenta que los anteriores **KOF** (excepto el '94) han salido, es posible.
- 4) Ni loco. Echale un vistazo a la *preview*.

DE RECREATIVA A DC

Hola amigos, tengo unas cuantas preguntas:

- 1) ¿Saldrá para **DREAMCAST** la conversión de la recreativa **EL MUNDO PERDIDO**?
- 2) Ordéname estos juegos según su calidad: **SONIC ADVENTURE**, **SEGA RALLY 2**, **THE HOUSE OF THE DEAD**, **BLUE STINGER** y **VIRTUA FIGHTER 3 TB**.
- 3) Dime alguna conversión que vaya hacer **SEGA** para su **DREAMCAST**.
- 4) ¿Cuándo llegará a **España** **SOUL CALIBUR**?

Juan Carlos Castro Rodríguez, Vigo (Pontevedra)

Qué tal, amiguite. Tus respuestas:

- 1) Teniendo en cuenta que **SEGA** está convirtiendo todos sus **MODEL 3**, es muy posible.
- 2) **SONIC ADVENTURE**, **THE HOUSE OF THE DEAD**, **VIRTUA FIGHTER 3 TB**, **SEGA RALLY 2** y **BLUE STINGER**.
- 3) Las conversiones más próximas son **ZOMBIE REVENGE**, y **VIRTUA STRIKER 2**.
- 4) En Noviembre lo tendrás en las tiendas.

TITO EL ZOMBIE

Te formulo unas preguntas que te harán dudar:

- 1) ¿Adaptará **SEGA** su **COIN-OP ZOMBIE REVENGE** para **DREAMCAST**?
- 2) ¿Qué pasa con **PARASITE EVE** y **TALES OF DESTINY**?

Tito Nsé García, Las Palmas de Gran Canaria.

Tito, con esta carta te has superado. ¡Tus dibujos son la bomba! Allá vamos:

- 1) Sí. Aparecerá en **Japón** en breve.
- 2) **PE** no saldrá nunca y **TOF**, siendo de **NAMCO**, es posible que lo traigan algún día a **España**.



CARTA DEL MES

Estoy harto de que todo el mundo asocie a los videojuegos con los niños. Estoy harto de que sólo se hable de videojuegos en ridículos programas infantiles como **Corazón Menudo**, **Hyakutake**, **Club Disney** o en cualquier «cútreza» de **Leticia Sabater**. Tan sólo hemos conseguido que también se nos mencione a los adolescentes como posibles jugadores, y supongo que será porque algunos de los que jugábamos de pequeños ya no somos tan pequeños. Lo más grave es que aún hay gente que nos toma por locos y «viciados». Lucharemos por nuestros queridos videojuegos para que, cuando tengamos 40 años y nos pregunten nuestras aficiones podamos decir que son los videojuegos sin temor a que nos miren como si fuéramos mutantes.

Petrol, Picanya (Valencia).

N de la R.: Deberías saber que, normalmente, la gente que piensa así es la que sale en los programas de TV para descalificar los videojuegos como **METAL GEAR** o **CARMAGEDDON**.

internecio

internecio

Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.

Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Jarm: Jabalí Asexuado con Restos de Machote

¿Qué tal **SUPERGOLFO**? Tengo un montonazo de dudas que urgen ser resueltas:

- 1) Me han contado que habéis tenido muchos casos últimamente de llamadas a vuestra redacción, preguntando si ese era el manicomio. ¿Tan locos estáis que hasta la gente se cree que vuestra redacción es el manicomio? ¿Lo dicen por ti o por la redacción en general? Ahora que ha salido ese tema: ¿le ponéis camisa de fuerza a **CHIP & CE** para que no haga



Machuwery «el hacha». Yo tampoco lo entiendo, ellos curran como enanos y yo me toco las pelotas. Pero el talento se paga.

Iván Platero. Seguro que tu novia se llama Francis. Mira, no me meto en el Top porque sería siempre el primero, y tengo que daros bolilla. Y meto a los de la revista porque me sale.

Pedolila. Te noto un poco pelota... Tanta majestad y demás... ¿Has vuelto a abusar de agurrás? Desintoxicate.

Mako. Pues sí, he leído tu carta. Mira, de momento vas aproximándote a lo que se espera de un necio, pero te falta un hervor.

José Manuel Lázaro. Yo en cambio te odio un poquito más. Megacerda no es una tia. Aunque, ¿desde cuándo te ha importado eso?

más de esos artículos tan largos y soporíferos? ¿Y a **THE ELF** para que no haga más artículos destripando el final de los juegos?

2) Hablando de **THE ELF**, ¿ese hoyuelo que tiene en la barbilla es de nacimiento o era una verruga que le operaron cuando era chico? ¿Por qué lo disimula dejándose barba? (Ya sé que es tu amado director, pero estírate un poco).

3) He reflexionado (milagro) y he descubierto que tus cambios de nombre se deben al nombre de la revista en que trabajas (**MEGASEGA/MEGAOLFO**, **SUPER JUEGOS/SUPEROLFO**). ¿Si alguna vez la revista se llamase **HIGO JUEGOS** o **PEDO JUEGOS**, te llamarías **HigoOLFO** o **PedoOLFO**? ¿Serías capaz de llamarte **JOBIGOLFO** o **CHAPLINGOLFO**?

4) Ya que tu careto no sale en ninguna sección de la revista, seguro que tu nombre sale en el Staff, ¿verdad? No serás **Lázaro Fernández** o **Pepo del Carpio**. Si no es así, ¿me podrías decir quiénes son esas dos personas?

5) Y la última pregunta: ¿no serás tú quien hace esos pies de foto en el **PRESS START**? Porque son más propios de ti que de cualquier persona de la redacción, porque no van a ser tan tontos como para insultarse a sí mismos.

Jo, que pena, no se me ocurren más cosas. Has tenido suerte. Que tengas buen comienzo en 2º de plastilina.

Jarm, Bollullos del Condado (Huelva)

GOLFOMENSajes

Megacerda. Mi transexual favorito sigue insistiendo. Que no tío, que aunque me pagues paso de hacer esas cosas contigo.

Chakal. Ya creía que me había librado de ti. ¿Cómo conseguiste librarte de la condena? ¿Tiene algo que ver con el estreñimiento del alcaide? Ardo en deseos de saberlo.

Bercebú. Vale que por donde vives habléis con la R, pero «mashote», es Belcebú, no Bercebú. ¿Me vas a abducir el «arma»?

Javi Hilson. Lamentablemente tu estropeada letra deja mucho que desear. Por cierto, la película Philadelphia se inspiró en tus inquietudes sexuales.

The Cat. Como sigas enviando mejores dibujos a Doc, te hago una lavativa con lejía.

Y al resto. Este mes he batido el récord de cartas recibidas. Controlaros, sobre todo las chicas, que mi agenda está ya completa. Agur.

TOP NECIO

Guille Martínez-Vela

EL DIBUJANTE TONADO

R. Dreamer

EL HOMBRE DEL PECHO ASIMETRICO

Begoña Andrés Mag.

POR SER DONANTE DE ROPA INTERIOR

Grij & Der

NO TIENE NI PARA SOBRES EL NECIO

Tomás Javier Pérez

EL MAQUETADOR DESVIADO

Odiado y leproso **Jarm**, bienvenido de nuevo al único sitio de tu entorno vital en el que haces algo relevante, aunque nuevamente sea el ridículo más absoluto, como aquél día en que el profesor de gimnasia os obligó a ducharos juntos a todos los de la clase. Ese día afortunadamente pasó, y ahora paseas tu enjuta estructura corpórea por bares de dudosa reputación sexual con **Jarm** «el pozo sin fondo» como apodo. Pero no vamos a hablar de ti, de tu absurda y demacrada demencia creciente y exponencial producto de un destete precoz de la búfala bengalí que te amamantó.

1) En primer lugar, nadie que yo sepa ha llamado preguntando por el manicomio... Aunque ahora que lo dices, igual lo dices porque lo que sí he recibido han sido ofertas de matrimonio. Un desliz fonético tuyo. Por cierto, dile a tu novia que deje de insistir, que cuando me mande el cheque igual cojo el teléfono... para mandarla por donde amargan los pepinos, claro.

En efecto, los textos de **CHIP & CE** son un auténtico coñazo, pero eso es debido a su estilo literario denominado «parapararaparara reminder», en el que recordando todos los juegos editados de similar temática se quita de en medio la mitad del texto. Lo de **THE ELF** con los finales pues mira, me parece bien... Más que nada porque si no dijera eso mi final también se sabría («frente despejada» tiene más mala leche que **R. DREAMER** en su pecho izquierdo).

2) Ese hoyuelo que lo hace tan atractivo (lo que tiene que decir uno...) es debido al acoso sexual de **Tomás** el maquettador, que siempre le lanza muerdos y, por estatura, sólo llega a la barbilla... Obviamente, ésta se va deteriorando. La barba no es para disimular, es para tapar los restos de maquillaje de «la caperucita del Quark».

3) Jo, qué sagaz eres, seguro que el bodrio de **Petra Delicado** está inspirado en tus pesquisas. **SUPERGOLFO** vivirá y morirá en **SUPER JUEGOS**. Pues no, uno tiene sus principios.

4) No aparezco en el Staff, no soy tan imbécil. Si yo fuera **Doc** o **SCOPETA**, me intentaría cepillarme a un Citroën BX, algo más satisfactorio que lo que podrán hacer éstos jamás en su vida.

5) Reconozco que alguna vez he participado en algún pie de foto del **PRESS START**... y gratis.

El de Urioste reconoce la «expresividad» de su bul

Hola **SUPERGOLFO**. Siento no haberte escrito antes, pero es que a mí, la inspiración para escribirte me llega en el W.C., sobre todo este chapoteo que produce eso que sale de dentro de mí al contacto con el agua. Pero como estas semanas he tenido cagatera light, ha sido imposible.

Ahora que sabes mi truco, ¿cuál es tu lugar de inspiración, de meditación? ¿Un confesionario? ¿En la bañera con **Doc** haciendo de patito? ¿En el famoso Open Your Bul? ¿En los urinarios públicos? Sea cual fuere el sitio, lo que me preocupa es cómo has acabado ahí, tras tantos años de estudio (¿?) en la UNI (Universidad de Necios Indocumentados). Primero fue Medicina. ¿Para qué tanta disección de espermatozoides de garrapata si luego no sabes ponerte un supositorio? ¿Qué te contestó el jefe de estación de la RENFE cuando le preguntaste dónde estaba la vía rectal? Después Filosofía. Decías que lo sabías todo, que te metías repasos de filosofía noches enteras, y lo que hacías era repasar a la Filo y a la Sofía aquellas. Te recomiendo un curso de Sociología, ya sabes, te buscas un socio rico, y a vender comida de caracoles en el súper. Porque... ¿qué señora no tiene un cornudo, baboso y arrastrado en casa? ¿Tienes realmente algún título universitario, aparte de los mobiliarios de Marqués de Camas, Duque de Silla de Albacete, Conde Manguera, etc...?

Bueno, y no dejes de mirar lo de los caracoles, aunque es una idea que avanza lentamente como los idems, da buenos resultados.

Juanjo, Urioste (Vizcaya)

La insistencia de **Juanjo** y su relativa brillantez a la hora de tejer historias más o menos simpáticas me ha llevado a publicarle, más que nada para que no recurra de nuevo al W.C. y mi buen ramillete de amigos vizcaínos no sufran con sus hediondas flatulencias. Voy a seguir el guión de su carta, para no perdernos. Mi lugar de inspiración es el dormitorio de tu hermana. Aunque baile desnuda haciendo el pino es incapaz de distraer siquiera a un preso a la salida de una condena de 30 años. Gracias a ello me acabo la sección en un periquete mientras desaparita a las novias de alguno de mis lectores para mí. A los urinarios públicos sólo voy cuando veo a tu familia muy hambrienta. Para que coman caliente.

Sin que sirva de precedente voy a contaros algo de mi vida. Sí, soy universitario, de hecho lo sigo siendo. Eso de no tener trabajo fijo y estudiar viviendo del cuento es la mejor vida posible en la actualidad. Me saludan hasta los baldosines. Por cierto, el Jefe de Estación me señaló a tu novia cuando le pregunté por la vía rectal. La verdad es que era difícil equivocarse, pues su bul rivaliza con los flanes en cuanto a movilidad, y con el túnel de Guadarrama en cuanto a volumen.

Con filosofía te debes tomar tú tu vida. Vale, eres feo, enano, peludo, barrigón, te huele el aliento, los pies, tienes incontinencia urinaria y seborreica, caspa y te claquetea un huevo... Pero mira, por lo menos no eres fan de los textos de **CHIP & CE**. Alguno tendré, espero (cuando ahorre para el soborno). Tú los únicos que tendrás serán los de crédito de las películas.

La pared del W.C.

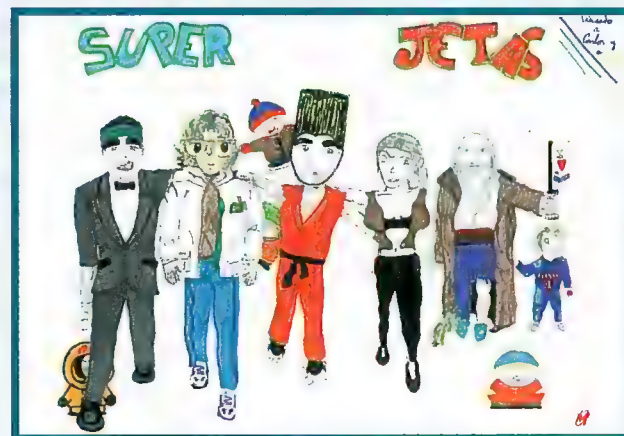


← **María Jesús Pórtolas** la discípula aventajada de la simpar **The Eva** nos obsequia este mes con un preciosista dibujillo que hace numerosas referencias a algún que otro videojuego de SEGA. También nos manifiesta la influencia vital que le ha supuesto la peli de Star Wars. Acuérdate de la foto en tanga.

→ **Soraya Recio Coll** nos deleita con otro de sus detallados dibujos. Nuestra **EINHÄNDER** particular nos regala una carta de 7 folios en la que nuevamente nos sorprende con su vasto conocimiento del mundo del videojuego a pesar de su corta edad. Saludos cordiales, y sigue así.



← **Eduardo Parnagua** no ha querido decir quién es la chica en la que se ha inspirado. Los brazos son míos, está claro, y la cara... mmm... recuerda a alguna publicista...



← **La Superabuela** hace su bautismo oficial en esta sección, con la firme propuesta personal de insistir mes a mes con sus dibujos... y fotos.

↑ **Alejandro Palomo Moreno** continúa la tendencia de retratar, mejor dicho, caricaturizar a los elementos de la redacción. Una práctica que me apasiona.

interneccio



← **Jorge López García** también conocido en los garitos de mala muerte que frecuenta como «Thomen The Omen» nos envía este dibujillo basado en LA AMENAZA FANTASMA. Por cierto, en la carta no venía la caja con los dos millones de dólares, vuélvelos a mandar o te rompo las piernas.



← **María Jesús Pórtales** hace un poco de peloteo a DREAMCAST y Petrol por su parte, hace la pelota a nuestro amadísimo y nunca bien ponderado director. Mientras escribo estas líneas el tío deambula por Japón jugando con PLAYSTATION 2. Y después se quejará del jet lag... En fin.



↑ **Jorge J. Reyes García** me manda el dibujo que quizá me ha gustado más, humorísticamente hablando, basado en el manga DR. SLUMP. Impagable la caricatura de DE LUCAR y los pensamientos vagabundos de «frente despejada» THE ELF. Lo de THE SCOPE disfrazado de la mosca busca-cacas tampoco tiene desperdicio.

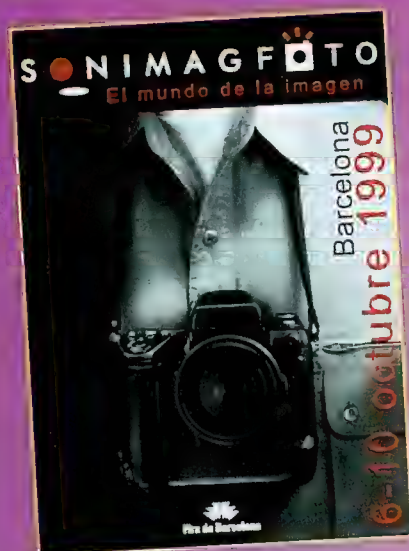
↓ **Antonio Vicente Pérez** es uno de los lectores más fieles, y nos sigue desde el número 6 de 1992. Quiere dedicar el dibujo a Guille y a Laurita Pérez, y me exhorta a poner dibujantes en el Top. Como habrás podido comprobar ya lo he hecho, y lo seguiré haciendo en sucesivos meses. Así que ya sabes, sigue enviándome cosillas.



↑ **Eduardo Paniagua** hace una interpretación personal del dibujo que Macrogolfo nos presentó en el número 88. Por consiguiente quiere dedicárselo a «Yonatan» Sepúlveda por la inspiración que le proporcionó. «Pos ná», queda dicho. Y venga, al resto no os desaniméis que todo llega.

SONIMAGFOTO

El mundo de la imagen



Las cámaras fotográficas y de vídeo se están consolidando como nuevos periféricos. Algunas, incluso, ya no necesitan el ordenador para visionar o imprimir las imágenes.

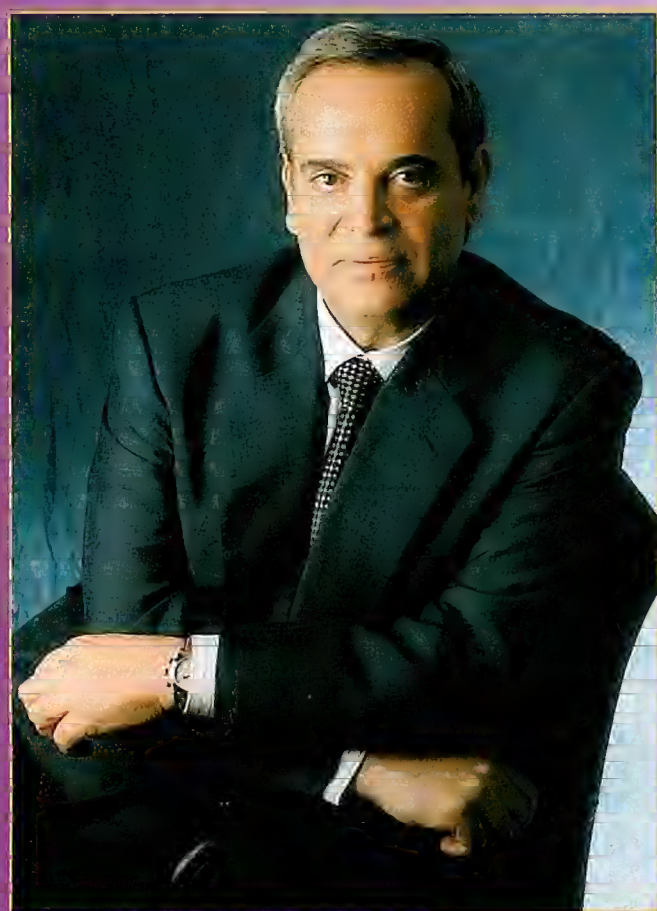
La tecnología digital continúa su camino hacia la convergencia audiovisual, como quedará de manifiesto en **Sonimagfoto 99**, entre los días 6 y 10 de octubre en el recinto ferial de **Montjuic**, en **Barcelona**. Los 500 expositores que se darán cita pondrán al alcance del público sus últimas novedades. Cámaras digitales que han hecho suyos los conectores USB para intercambiar datos a mayor velocidad con ordenadores, sean **PC** o **Macintosh**, utilizando formatos como **JPEG** o **TIFF**. Máquinas que utilizan tarjetas de memoria como soporte de almacenamiento consiguiendo capacidades de hasta 500 instantáneas en

resolución básica. Impresoras que prescinden del ordenador y se conectan directamente para volcar en el papel las escenas más entrañables visionadas antes en pantallas visores LCD a todo color que, además de facilitar el encuadre, permite desechar las peores fotos. Pero lo digital también dota a estos aparatos de un mayor potencial en el terreno creativo. El usuario puede imprimir a sus instantáneas aspectos de color sepia o pastel, darles un aspecto arenoso, de relieve en negativo o de nieve. Lo mismo ocurre en el terreno de las videocámaras, en el que las más avanzadas se olvidan también de dispositivos externos y permiten editar hasta 20 escenas diferentes mostrándolas a la vez en el visor para darles el orden que se quiera. Incluso las hay que ya pueden filmar en situaciones de 0 lux (oscuridad). El único límite es la imaginación, porque la tecnología continúa yendo

de la mano. **SONY** presenta su *Memory Stick* con la intención de convertirlo en un nuevo formato estándar para almacenar, transportar y reproducir contenidos audiovisuales. Los aparatos que lo utilicen podrán compartir imágenes, sonido, música, datos, textos o gráficos. Sin embargo, la tecnología de la imagen convencional, conocida como fotografía «química», todavía tiene un largo camino por delante. «Durante bastantes años convivirá con la digital, sobre todo porque existe un gran parque de máquinas de carrete en poder de los usuarios», según **Miguel Fuertes**, director de **Sonimagfoto 99**. Por el momento, este sector ha encontrado hueco en el mercado basándose en la tecnología APS, que utiliza la película para guardar información como el formato en el que se quiere hacer el revelado, la fecha y la hora, o incluso texto. También le pone las cosas fáciles al usuario permitiéndole poner el carrete en el interior de la cámara sin tener siquiera que tocar la película para que la máquina se cargue. Por otra parte, materiales ligeros y resistentes como el aluminio y las aleaciones de magnesio, han hecho posibles cámaras «todo-terreno» aisladas frente al polvo, la arena, el barro y el agua, donde incluso pueden utilizarse. Son compañeros ideales para los practicantes de deportes de aventura.

Todos estos avances estarán al alcance de aquellos que se acerquen al **Palacio de la Metalurgia de Montjuic**, en cuyos 19.000 metros cuadrados se instalarán 500 expositores y que acogerá la exposición **Magic Moments**, conmemorativa del 40 aniversario de la cámara Leica-M. La muestra es itinerante y lleva cinco años por el mundo, pasando por ciudades como **Tokyo**, **Londres**, **Roma**, **Oslo**, **Nueva York** o **Frankfurt**.

Es una forma de atraer al público especializado, pero el Comité Organizador, presidido por el **Sr. D. Antonio Asensio**, presidente de **Grupo Zeta**, ha querido que con la presente edición, **Sonimagfoto 99** marque un antes y un después. El principal objetivo es acercarse al público en general, razón por la que se ha diseñado un programa de actividades que incluye sesiones y talleres para asistentes de todos los niveles impartidos por fotógrafos de prestigio. Según Fuertes, «aunque tradicionalmente el **Salón** se ha dirigido siempre a los colectivos más profesionales, en esta nueva edición todas las marcas han coincidido en el interés de acercarse a los consumidores finales y plantear el certamen como una plataforma para dar a conocer sus productos».



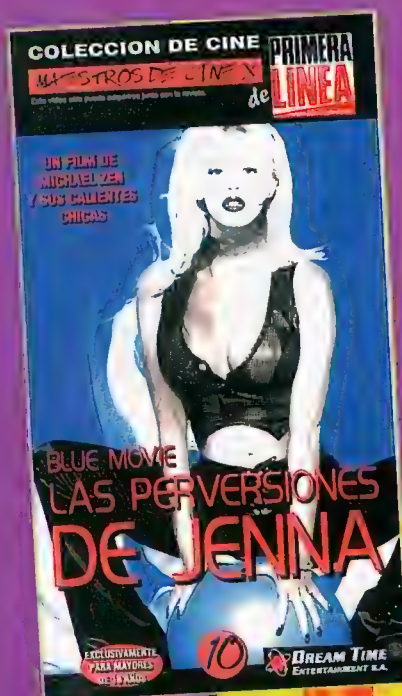
MNG Magazine, la nueva revista de Mango



MANGO, la segunda empresa exportadora del sector textil español, ya tiene revista. Se llama **MNG MAGAZINE** y ya puedes encontrarla en las diferentes tiendas que la conocida firma de moda posee a nivel nacional. La publicación, que nace este otoño, será trimestral como las colecciones de la marca. Cada uno de sus números girará en torno a un tema de actualidad transmitiendo un espíritu joven y una actitud positiva. El proyecto, que pretende comunicar el estilo de la empresa, se estrena saludando al nuevo milenio con reportajes, entrevistas y contenidos de actualidad, en más de 120 páginas.

Realizada por **Editorial Formentera**, perteneciente al **Grupo Zeta**, **MNG MAGAZINE** se distribuirá próximamente en los casi 500 puntos de venta con los que MANGO cuenta en 44 países del mundo.

Diosas del Milenio



Este mes **Primera Linea** te trae la saga de LAS DIOSAS DEL MILenio con un reportaje en el que analizamos la vida y obra de la supermodelo Tyra Banks y te lleva a conocer las mejores ofertas de sexo rápido que puedes encontrar en Madrid y en las principales ciudades españolas. También te lleva a conocer COLOMBIA, un país con rostros más sexies de los países del Este. Más de 500 ofertas en 100 páginas españolas. Noviembre y diciembre.



NO TE LO PIERDAS

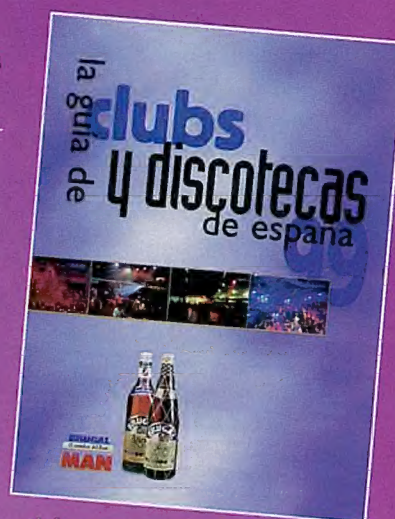
NO TE LO PIERDAS

MAN regala la Guía de Discotecas



En el número de octubre, junto a la revista, **MAN** ofrece la Guía de Clubs y Discotecas de España '99, un auténtico mapa de la fiesta noctámbula en atractivo formato de bolsillo y con toda la información necesaria para disfrutar de la noche española. Además, un especial moda hombre otoño-invierno, un completo dossier de la Liga 1999-2000 con entrevistas a todos los *cracks*, un reportaje sobre Roma, Pasqual Maragall, Pierce Brosnan, Ana Álvarez, Ketama, Rebeca Romijn, Berth Milton, Brian Eno, todos los secretos del orgasmo femenino...

Y el bombazo: la top model Laetitia Casta con portada, entrevista y excitante reportaje fotográfico.



¡¡Al cole con Super Mini!!



Con **SÚPER MINI** volver al cole es más divertido que nunca. En el número de septiembre las lectoras encontrarán toda la moda de otoño para ir a clase súper guapas y los mejores consejos para empezar el curso con

buen pie. Además, este mes hay reportajes sobre la película **INSPECTOR GADGET** y el grupo musical **Aqua** y una receta para preparar una merienda genial. La revista **SÚPER MINI** regala un estuche transparente con purpura y un bolígrafo. El precio de la revista es de 350 pts.



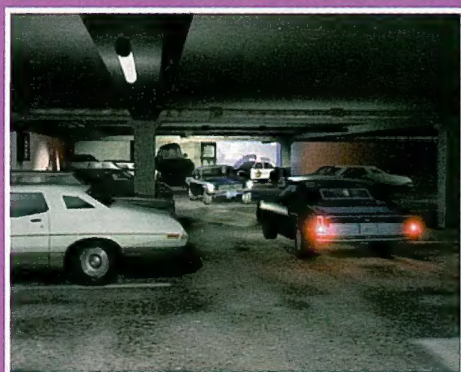
NO TE LO PIERDAS

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO DRIVER

Los afortunados ganadores de un DRIVER, una camiseta y un pack de coches en miniatura son los siguientes:

Eduardo Paniagua Nuin (NAVARRA)	Santiago Ariza Comino (GRANADA)
Juan Carlos González Martín (MADRID)	Francisco Berasategui Gimeno (MADRID)
Javier Hormigos Celada (MADRID)	Rafael Alvaro Muñoz Cárdenas (JAEN)
Mario Casado García (LEON)	Fco. Javier Pérez García (SEVILLA)
Pedro Ruiz Acevedo (SEVILLA)	Puri Peso Alicart (LA RIOJA)
Ramón Mínguez Blasco (CASTELLON)	Pedro Martínez Fuertes (MURCIA)
Miguel Angel Velasco Sánchez (SEVILLA)	Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Eloy Villar Alonso (VALENCIA)	José María Molero Colmenar (MADRID)
Jesús Sanz Tomás (CASTELLON)	Pablo García Fernández (CANTABRIA)
José Antonio Barbosa Ruiz (ASTURIAS)	Jesús Vergara Vaquero (NAVARRA)
Jesús Barbarrusa Matías (CADIZ)	Fco. Javier Martínez Rodríguez (VALLADOLID)
Sergio Vidal Vía (VALENCIA)	Alejandro Chiva Bedrina (CASTELLON)
David Alonso Contreras (MADRID)	Andrés Fco. Hueso Padilla (ALMERIA)
Yoana Soliva Coronado (CUENCA)	David Redondo Ruiz (VIZCAYA)
Indalecio Enrique Antequera (BARCELONA)	Manuel Gago López (GRANADA)
Miguel García Rodríguez (BARCELONA)	Oscar González Alvarez (ASTURIAS)
José Antonio Navarro Va (ZARAGOZA)	Raúl López Almagro (MURCIA)
Diego Ortiz López (ALMERIA)	Javier Jiménez Chica (JAEN)
Wei Wu (ZARAGOZA)	Carlos Couto Ferreiro (LA CORUÑA)
Jorge González Barbero (AVILA)	Leonardo Steven Fernández Reyes (MALAGA)



* Debido a las vacaciones, y para evitar devoluciones, los premios se enviarán a partir del mes de Septiembre

CAMPO DE COMPETICION

ESPIRITU DEPORTIVO



THE CITY LIFE OF THE SPORTSWEAR

FINLAND

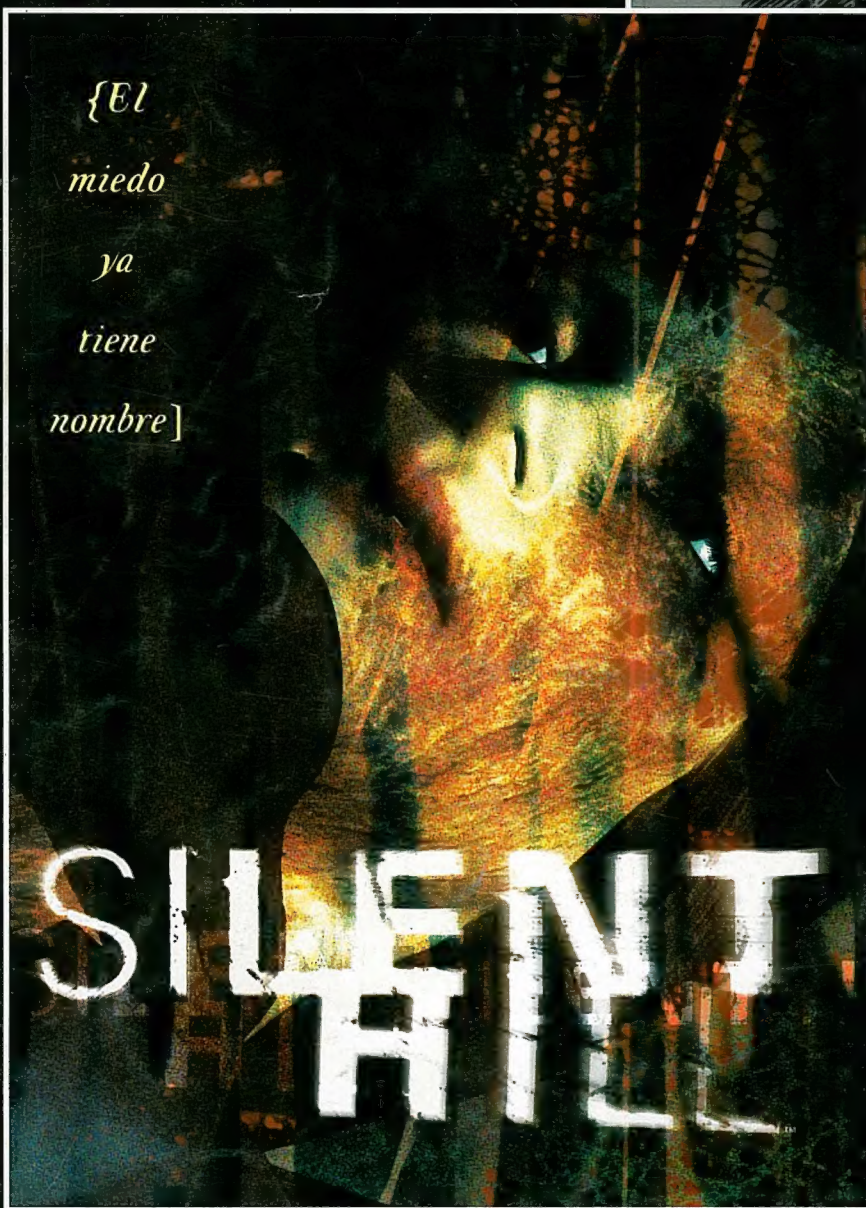


SINCE
1916



**LOS
MEJORES**

{El
miedo
ya
tiene
nombre}



**EN SU
GENERO**

recomendados para mayores de 15 años



SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
c/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax: 91 5562835